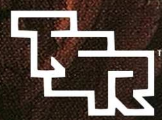
Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

PETIT TRAITÉ SUR LES MORTS-VIVANTS

par Gary Gygax

Ce fascicule regroupe les descriptions de tous les morts-vivants parues dans le MM1, le MM2, ainsi que le Fiend Folio, de même que plusieurs règles concernant ces créatures, ceci dans le but de faciliter la tâche du Maître de Donjon.



TSR. Inc
Produits de votre imagination™



PETIT TRAITÉ SUR LES MORTS-VIVANTS

Aide de jeu pour les règles de la 1ère édition

Compilation non officielle de règles officielles et suggestions

Compilation et traductions par François Gille – gille.francois@gmail.com

TABLE DES MATIÈRES

DESCRIPTION DES MORTS-VIVANTS

Attention. Outre les pseudo-morts-vivants (voir plus loin), les créatures suivantes peuvent être confondues avec des morts-vivants mais n'en sont pas. Elles ne sont donc pas décrites ici.

- Apparition Spectrale (Phantom MMII page 100)
- Cryptique (Crypt Thing FF page 21)
- Drelbe (Drelb MMII page 60)
- Esprit de Hantise (Haunt MMII page 74)
- Esprit Hurleur (Banshee) (MMI page 45)
- Glutineux (Adherer FF page 9)
- Nécrophide (Necrophidius FF page 67)
- Quêteur Astral (Astral Searcher FF page 13)
- Résinien (Needleman FF page 67)
- Zombie Décérébré (Zombie Yellow Musk FF page 97)

Il faut faire attention à certaines informations. J'ai repris ce qui existait mais les descriptions sont parfois contradictoires. Par exemple, il est parfois écrit « comme les autres morts-vivants, il est immunisé aux sorts affectant l'esprit et le corps ». Il ne faut pas en faire une règle générale (puisque ce n'est pas le cas) et donner préséance à la description du mort-vivant concerné.

ÂME EN PEINE

FRÉQUENCE : *Peu commun*
NBRE RENCONTRÉ : *2-12*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DÉPLACEMENT : *36 m/72 m (12''/24'')*
DÉS DE VIE : *5+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : 25%
TYPE DE TRÉSOR : *E*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption d'énergie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par armes magiques ou en argent*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Très (11-12)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VI – 575+6/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D



Les âmes en peine sont des morts-vivants semblables aux nécrophages mais existant d'une manière beaucoup plus forte sur le plan matériel négatif. On les trouve seulement dans des endroits sombres et ténébreux, car ils n'ont aucun pouvoir à la lumière du jour.

En plus de son effet glacial (1-6 points de dommages), le toucher d'une âme en peine absorbe un niveau d'énergie vitale, tout comme celui du nécrophage. De même, elle ne peut être touchée que par des armes en argent (qui n'infligent alors que des demi-dégâts) ou des armes magiques (dommages normaux).

ÂME RECLUSE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : 80%
TYPE DE TRÉSOR : *B*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-6 ou selon arme*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par les armes magiques*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Coffer Corpse)*
NIVEAU – XP : *II – 36+2/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D



Ces infectes créatures de la classe des morts-vivants se rencontrent dans des embarcations funéraires échouées ou toute autre situation qui implique que le corps d'un défunt n'aurait pas réussi à retourner auprès de son créateur[1]. Bien que l'âme recluse ressemble à un zombie, elle doit être considérée comme une âme en peine en ce qui concerne le vade-retro /contrôle.

Les armes normales paraissent l'affecter, et si au cours d'un même round une âme recluse subit plus de 6 points de dégâts infligés par des armes normales, elle tombera au sol, apparemment tuée. Cependant, les armes normales ne font en réalité aucun dommage à la créature et si elle est tombée au sol au cours d'un round, elle se relèvera au suivant et continuera son combat – à ce moment, tous ceux qui sont impliqués dans la mêlée avec la créature devront effectuer un jet de protection contre la *peur* ou fuir de panique.

Une âme recluse est occasionnellement (25%) rencontrée avec une arme qu'elle utilisera au combat ; dans les autres cas, elle attaquera avec ses mains nues (à traiter comme une seule attaque infligeant 1-6 points de dégât). Si elle attaque à mains nues, un toucher indique que l'âme recluse a refermé ses mains sur la gorge de sa victime. Pour chaque round suivant, la victime subit automatiquement 1-6 points de dégât (aucun jet pour toucher n'est nécessaire) jusqu'à ce que l'âme recluse soit tuée ou que sa victime meurt. Rien ne fera relâcher la prise de l'âme recluse une fois qu'elle a refermé ses mains sur la gorge d'une victime[2].

Sommeil, *charme* et autres sorts influant sur l'esprit n'ont aucun effet sur ces créatures. Les armes magiques peuvent leurs infliger des dommages avec les bonus habituels.

---

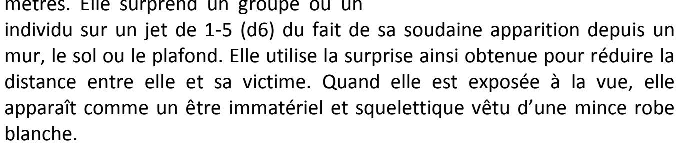
[1] Je pense que l'auteur a voulu dire par là que tout rite funéraire qui n'est pas mené à son terme - ce qui est bien le cas avec une barge funéraire qui s'échoue ; on peut donc par exemple envisager qu'un bûcher qui s'éteint avant d'avoir brûlé le corps du défunt fait parti de ces situations similaires évoquées dans la description - peut amener le cadavre à se transformer en âme recluse. Il faut bien reconnaitre que ce n'est pas très clair, mais bon...
[2] Je me permets d'ajouter « Rien, sauf un vade-retro réussi ».

APPARITION

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DÉPLACEMENT : *72 m (24'')*
DÉS DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *E*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par armes magiques ou en argent*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8-10)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Apparition)*
NIVEAU – XP : *VI – 1000+10/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T

Cet épouvantable mort-vivant n'existe principalement que sur le *plan éthéré*, mais lorsqu'il effectue ses « attaques », il peut être touché avec des armes magiques ou en argent comme s'il avait une classe d'armure de 0. Les clercs repoussent une apparition comme un spectre. Il se montrera réticent à s'approcher de miroirs ou de n'importe quoi d'autre fait d'argent.



L'apparition a une habilité émotionnelle d'ESP qui lui permet de sentir ses victimes potentielles dans un rayon de 30 mètres. Elle surprend un groupe ou un individu sur un jet de 1-5 (d6) du fait de sa soudaine apparition depuis un mur, le sol ou le plafond. Elle utilise la surprise ainsi obtenue pour réduire la distance entre elle et sa victime. Quand elle est exposée à la vue, elle apparaît comme un être immatériel et squelettique vêtu d'une mince robe blanche.

En réalité, l'apparition est physiquement incapable d'attaquer. Cependant, la victime qu'elle a choisie sentira se nouer autour de sa gorge des doigts osseux, semblables à des serres – cet effet est ressenti même au travers d'une armure.

Même si la victime peut avoir connaissance que l'apparition ne peut pas physiquement la blesser, la suggestion reste extrêmement puissante. La victime doit lancer 3d6 ; un total inférieur à son intelligence signifie que la suggestion est inefficace et qu'elle est immunisée (mais uniquement en ce qui concerne cette apparition en particulier). Par contre, un total supérieur ou égal à son intelligence signifie qu'elle est horrifiée et doit à nouveau lancer 3d6. Le résultat est alors comparé à sa constitution. Si le total est inférieur à sa constitution, la victime s'enfuit, terrorisée, pendant 1-4 rounds de mêlée (et peut, durant ce temps, encore être attaquée). Mais si le total est supérieur ou égal à sa constitution, la victime subit un arrêt cardiaque et meurt instantanément.

Une victime décédée peut être *rappelée à la vie*, mais si le corps est abandonné ou qu'aucune tentative de *rappel à la vie* n'a été effectuée dans l'heure qui suit, elle « revivra » en tant qu'apparition au bout de 2-8 heures.

L'apparition peut être attaquée « normalement » sur le *plan éthéré* par des personnages capables de s'y déplacer et d'y combattre, mais ce n'est que lorsqu'elle se trouve sur le *plan matériel primaire* au moment où elle attaque une victime (1 round par victime attaquée) qu'elle peut être attaquée par des moyens non-éthérés.

Pour produire son « attaque », l'apparition n'a pas besoin de toucher au sens habituel du terme, par conséquent, aucun jet pour toucher n'est nécessaire.

CHEVALIER DE LA MORT

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DÉPLACEMENT : *Variable*
DÉS DE VIE : *9 (dés à 10 faces)*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *Sans*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : 75% (*Voir ci-dessous)*
INTELLIGENCE : *Moyenne - Génie (8-10 – 17-18)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Death Knight)*
NIVEAU – XP : *VIII – 3700+16/pv*
VADE-RETRO : *Non affecté*



Le chevalier de la mort – il n'existerait que douze de ces redoutables créatures – est une forme effroyable de liche créée par un prince démon (on pense qu'il s'agit de Demogorgon) à partir d'un paladin déchu. Le chevalier de la mort ne peut pas être lui-même repoussé/contrôlé ou dissipé (bien qu'il soit affecté par une *parole sacrée*) mais possède un pouvoir sur les morts-vivants équivalent à celui d'un clerc de 6ème niveau. Il dispose d'une résistance magique de 75% et si un score de 11 ou moins est obtenu lors du jet de pourcentage face à un sort, celui-ci sera alors renvoyé à son lanceur (jeter les dés à chaque tentative d'incantation d'un sort).

Le chevalier de la mort porte une armure légère (9'' ou 12'' de déplacement en fonction de son éventuel encombrement) mais est toujours considéré comme ayant une classe d'armure de 0. Il a une force de 18^{00} et attaque habituellement avec une épée (magique à 80%). Il chevauche habituellement un palefroi de la nuit (voir dans le MM1 p.85), un de ceux qui peuvent être invoqués pour servir un chevalier de la mort tous les dix ans ; la bête servira un chevalier de la mort comme un cheval de paladin sert un paladin. Les effroyables pouvoirs d'un chevalier de la mort proviennent en grande partie de son utilisation de la magie. Il génère continuellement *l'effroi* dans un rayon de 15 mètres, peut créer un *mur de glace* à volonté et a des pouvoirs innés de *détection de la magie* et de *détection de l'invisibilité*. Deux fois par jour, il peut *dissiper la magie* et ouvrir un *seuil* pour un démon de type I (20%), type II (25%), type III (30%), type IV (20%) ou type VI (5%), avec 75% de chance d'ouvrir le seuil. Une fois par jour, un chevalier de la mort peut utiliser un des *mots de pouvoir*, un *symbole de douleur/effroi* et générer une *boule de feu* à 20 dés. Lorsque c'est approprié, considérer le chevalier de la mort comme un utilisateur de magie de 20ème niveau.

Un chevalier de la mort parlera 3-6 langages en plus de sa langue d'alignement et du commun.

DEMI-LICHE

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-6 et spécial*
DÉPLACEMENT : *Spécial*
DÉS DE VIE : *50 pv et spécial*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *100%*
TYPE DE TRÉSOR : *Z*
NBRE D'ATTAQUES : *Spécial*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Spécial*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Supra-génie (19-20)*
ALIGNEMENT : *Neutre (Mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/défense : *Voir ci-dessous*
SOURCE : *Monster Manual II (Demilich)*
NIVEAU – XP : *IX – 5950+16/pv*
VADE-RETRO : *Non affecté*



Demi-liche est un terme trompeur en ce sens qu'il peut faire penser que « demi » se réfère à son statut. En fait, ce terme fait référence à l'état de la liche : seules quelques petites parties de son corps subsistent – poussière, crâne et éventuellement quelques ossements.

Une liche (voir p.10) est un humain magicien et/ou clerc d'un mal sans pareil qui a franchi les étapes nécessaires à la préservation de sa force vitale après la mort. Mais en fin de compte, même la force vitale morte-vivante d'une liche finit par décliner. Au cours des siècles, l'enveloppe corporelle de la liche se détériore et l'âme maléfique erre dans des plans étranges dont même les sages les plus érudits n'ont pas connaissance. Cette âme est une demi-liche.

Si quelqu'un pénètre dans l'endroit où se trouvent les restes de la demi-liche, la poussière qui constituait son corps tourbillonne alors dans l'air et adopte une forme humanoïde. Si personne n'y prête attention[3], la forme pourrait se dissiper en 3 rounds lorsqu'il s'agit du cas (25%) où elle ne peut qu'avancer de façon menaçante sans pouvoir faire le moindre mal. Mais plus généralement (75%), la forme de poussière a l'apparence et les pouvoirs d'une âme en peine. Toute attaque physique sur la forme lui procurera 1 facteur d'énergie, et une attaque par sort lui donnera 1 facteur d'énergie par niveau du sort, c.à.d. qu'un sort de 3ème niveau prodiguera 3 facteurs d'énergie.

Chaque facteur est égal à un point de vie, et si 50 facteurs d'énergie sont obtenus, la poussière donnera naissance à une manifestation sous forme de fantôme contrôlée par la volonté de la demi-liche. Cette chose attaquera immédiatement. Si la forme de poussière est soumise à des coups ou des sorts, elle vacillera et reculera comme si elle subissait des dégâts[4]. Ceci rend donc la formation d'une manifestation sous forme de fantôme assez probable, même si aucune manifestation sous forme d'âme en peine n'existait préalablement.

Une demi-liche, sa manifestation sous forme d'âme en peine ainsi que sa manifestation sous forme de fantôme, ne peuvent pas être influencées par le vade-retro ou le contrôle d'un clerc. Ni la manifestation sous forme d'âme en peine, ni la manifestation sous forme de fantôme ne peuvent être réellement blessées. Elles ont des facteurs d'énergie mais n'ont pas de points de vie. Si la demi-liche est détruite, la manifestation le sera aussi ; sinon, elle persistera. Si on ne la dérange pas, ses facteurs d'énergie se dissiperont au rythme d'un par jour, jusqu'au dernier.

[3] Le but de la demi-liche est justement de se faire attaquer.
[4] C'est juste un leurre pour pousser ses adversaires à l'attaquer de plus belle ; en fait, elle se renforce à chaque coup reçu.

Si une créature est assez insensée pour toucher le crâne d'une demi-liche, une chose terrible se produit. En plus de la potentielle manifestation sous forme de fantôme ou d'âme en peine, une nouvelle attaque commence. Au moment où il est touché, le crâne s'élève dans les airs. Une demi-liche peut sentir quel membre d'un groupe est le plus puissant et elle choisira généralement un membre de la classe des magiciens plutôt qu'un membre de la classe des guerriers, un guerrier plutôt qu'un clerc et un clerc plutôt qu'un voleur. Le crâne émettra alors un hurlement semblable à un rayon mortel sur une distance de 6 mètres. Toutes les créatures dans la zone d'effet de ce hurlement doivent réussir un jet de protection contre les sorts ou être inéluctablement tuées et éternellement mortes[5].

Une nouvelle attaque se produit au round suivant. Chaque demi-liche possède 5-8 gemmes placées dans les orbites de son crâne et à la place des dents. Chacune de ces gemmes peut attirer l'âme de n'importe quel personnage et l'emprisonner en son sein. La demi-liche utilisera l'une de ces gemmes draineuses d'âme pour aspirer la force vitale d'un de ces intrus. L'âme du plus fort sera instantanément aspirée hors de son corps et emprisonnée. Le corps du personnage s'affalera et se désagrégera en un seul round, disparaissant totalement. Aucun jet de protection n'est possible ; l'attaque est imparable. Une *amulette de protection de la vie* prévaudra sur le pouvoir de la gemme de voler les vies, mais le corps du personnage périra néanmoins. Le crâne se reposera alors à nouveau sur le sol, repu. S'il est frappé ou touché une seconde fois, il s'élèvera à nouveau, hurlera et drainera l'âme du personnage le plus fort restant dans une autre gemme. Ce processus se répétera aussi longtemps que le crâne sera intact et continuera d'être molesté. Si toutes les gemmes sont pleines, seul le hurlement mortel pourra se produire par la suite, mais le monstre peut aussi lancer une malédiction sur les adversaires restants. De telles malédictions sont très puissantes et peuvent inclure : être toujours touché par n'importe quel adversaire attaquant ; ne jamais faire de jet de protection ; toujours perdre tous ses trésors sans en obtenir de points d'expérience. La malédiction peut être annulée par un sort de *désenvoûtement*, mais le charisme du personnage ainsi traité baissera d'un point de façon permanente. (Mais augmenter le charisme par des moyens magiques reste bien sûr toujours possible).

Le crâne doit être détruit si l'on veut anéantir définitivement la demi-liche. Il ne peut être atteint que par les moyens suivants :

Un sort d'*oubli* forcera le crâne à descendre au sol sans hurler ni soustraire une âme.
Un sort de *fracassement* lancé sur le crâne lui inflige 3-18 points de dégâts.
Un *mot de pouvoir mort* prononcé par un lanceur de sort situé sur le plan astral ou éthéré le détruit.
Exorcisme ou *oubli* font redescendre le crâne.
Un sort de *dissipation du mal* lancé sur le crâne lui inflige 5-8 points de dégât.
Un sort de *parole sacrée* prononcé à l'encontre du crâne lui inflige 5-30 points de dégâts.
Tout guerrier ou ranger armé d'une lame d'acuité, d'une épée +5 ou d'une lame vorpale infligera des dommages normaux au crâne, de même qu'un paladin combattant avec une lame vorpale ou une arme +4 ou mieux.
N'importe quel personnage armé d'une arme +4 ou mieux ou bien d'une *masse de disruption* inflige 1 point de dommage au crâne à chaque frappe.

Le crâne d'une demi-liche peut encaisser 50 points de dommages avant d'être détruit et sa classe d'armure est de -6. Si le crâne est détruit, un jet de protection contre les sorts doit être réussi pour chacune des gemmes renfermant une âme, comme si le personnage emprisonné le faisait. Les gemmes qui contenaient une âme et pour lesquelles le jet de protection a été raté ne contiennent plus aucune énergie vitale : la demi-liche a drainé les âmes et les a dévorées avant d'être détruite. Si le jet de protection est réussi, la gemme contient toujours l'âme du personnage, mise en évidence par une faible lueur intérieure. Si cette gemme est observée à l'aide d'un sort de *vision réelle*, ou d'une *gemme de vision*, une minuscule silhouette peut être aperçue à l'intérieur. L'âme peut être libérée en brisant la gemme, mais un corps doit se trouver dans un rayon de 3 mètres, prêt à la recevoir, comme un clone, un simulacre ou un corps sans âme. La poussière de la demi-liche et tout autre morceau restant doivent être détruits par de l'eau bénite ou bien la créature se reformera après 1-10 jours.

[5] Vu l'insistance « be permanently slain and forever dead » je suppose que cela sous entend toute impossibilité de résurrection ou autre parade.

ESPRIT FRAPPEUR

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-8*
CLASSE D'ARMURE : *10*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *1-4 points de vie*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *95%*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *Sans*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Sans*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Effroi*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Invisibilité ; touché par armes magiques ou en argent uniquement*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Poltergeist)*
NIVEAU – XP : *II – 34+1/pv*
VADE-RETRO : *Variable (voir ci-dessous)*

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*

Bien qu'un esprit frappeur errant puisse être exceptionnellement rencontré (auquel cas il peut être influencé par le pouvoir d'un clerc comme un squelette), cette créature demeure habituellement dans la pièce ou le couloir dans lequel elle fut originellement « tuée » (et le lien entre l'esprit frappeur et son environnement est si fort qu'il doit dans ce cas être considéré comme une goule en ce qui concerne le pouvoir d'influence des clercs).

Un esprit frappeur est invisible (-4 au toucher à moins que l'attaquant ne puisse voir l'invisible) et immatériel ; seules les armes en argent ou magiques peuvent le blesser.

L'esprit frappeur attaque physiquement en jetant un objet – tout ce qui est à sa portée et assez léger pour être lancé par un homme convient – avec une chance de toucher sa cible égale à celle d'un monstre à 5 dés de vie. Si la victime est atteinte, elle ne reçoit aucun dégât mais doit réussir un jet de sauvegarde contre l'*effroi* (contre les sorts) ou fuir la zone en courant dans une direction aléatoire pendant 2-24 rounds avant de se remettre.

Il y a 50% de risques pour que la victime perde tout ce qu'elle tenait durant sa fuite, mais pas nécessairement au début (faire un jet pour déterminer le nombre de rounds de fuite, puis un nouveau jet pour savoir si elle perd ce qu'elle tient et si c'est le cas, un troisième jet pour déterminer à quel round de fuite se produit cette perte).

Une fois qu'une personne a réussi son jet de protection, elle est immunisée aux effets d'*effroi* ultérieurs de l'esprit frappeur tant qu'elle se trouve dans cette zone.

L'asperger d'eau bénite ou présenter un symbole béni avec conviction maintient l'esprit frappeur à distance mais ne le blesse pas.



FANTÔME

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0 (ou 8)*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *10*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : *E, S*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *vieillissement de 10-40 ans*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Haute (13-14)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VIII – 4050+14/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	-	-	-	-	20	16	13	7

Les fantômes sont des esprits d'humains mauvais, dont la conduite fut tellement atroce qu'ils reçurent en récompense (ou peut-être en punition) le statut de morts-vivants. Ils se déplacent donc la nuit, ou bien en des lieux sombres. Ces esprits détestent la bonté et la vie. Ils n'existent que pour arracher aux humains leur essence vitale. Les fantômes n'étant pas matériels (mais éthérés), ils sont souvent rencontrés par des créatures se trouvant dans le même état, bien qu'ils puissent être vus par des êtres non éthérés. La puissance surnaturelle d'un fantôme est toutefois telle que sa simple vue provoque chez tout humanoïde un vieillissement de 10 ans[6] et une fuite aveugle durant 2-12 tours, à moins qu'un jet de protection contre la magie ne vienne contrer cet effet. Les clercs de niveau supérieur à 6 sont immunisés contre lui ; tous les autres humanoïdes possédant plus de 8 niveaux ou dés de vie ajoutent +2 à leur jet de protection.



Les fantômes attaquent de deux manières. Toute créature se trouvant dans un rayon de 18 m de l'un d'eux est sujette à une attaque par *métempsychose*. À moins que le fantôme ne devienne semi-matériel pour se battre par d'autres moyens, il ne peut être combattu que par un être se trouvant sur le plan éthéré (le fantôme possède alors une classe d'armure de 8) ou bien par des moyens télépathiques. Si la tentative de *métempsychose* échoue, le fantôme se matérialise à demi pour attaquer par toucher (prenant alors une classe d'armure de 0). Les fantômes semi-matérialisés ne peuvent être touchés que par des armes en argent (infligeant 50% des dégâts normaux) ou magiques. S'ils frappent un adversaire, celui-ci vieillit de 10-40 ans[7]. Il est à noter que les fantômes ne peuvent être attaqués à l'aide de sorts que si celui qui les lance se trouve sur le plan éthéré. Tout humain – y compris nain, elfes, gnomes et petites-gens[8] – tué par un fantôme est définitivement[9] mort.

---

[6] Il convient d'appliquer les modifications liées à l'éventuel changement de tranche d'âge provoquée par ce vieillissement. Ces évolutions de caractéristiques sont décrites au début du Guide du Maître.
[7] Même remarque que ci-dessus.
[8] Je me permets de compléter la liste en y ajoutant ½ orque et ½ elfe…
[9] Ce qui signifie clairement que *rappel à la vie* et *résurrection* sont inefficaces.

FANTÔME DRAPÉ

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *Sans*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Suffocation*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Sans*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8-10)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *Voir ci-dessous*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Sheet Phantom)*
NIVEAU – XP : *III – 105+4/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D



Cette créature très effrayante est une forme d'âme en peine, bien qu'elle soit un membre inhabituel de la classe des morts-vivants, en ce sens qu'elle ne ressemble en aucun point à un humain. Elle apparaît comme un rectangle presque transparent de dimensions variables – 3 à 5 mètres de large, 2 à 3,5 mètres de long pour moins d'un centimètre d'épaisseur. Elle se déplace le long des plafonds et attaque en se laissant tomber sur une victime potentielle ; si elle atteint la cible visée, elle l'enveloppe, l'étouffant pour 1-4 points de dégâts par round suivant l'attaque initiale (pas de dégâts lors du premier round en cas de succès). Une victime enveloppée par un fantôme drapé ne peut pas bouger, et tous les dégâts infligés au fantôme drapé quand il enveloppe un captif sont aussi subis par cette victime. Une seule victime de taille humaine peut être enveloppée à la fois, puisque la créature s'enroule complètement autour de la victime en un cylindre serré : la victime ne peut pas contre-attaquer à moins qu'elle n'utilise une arme courte (une dague par exemple) et qu'elle l'ait réellement eu en main au moment où la créature lui est tombée dessus.

Si la victime enveloppée par un fantôme drapé meurt de suffocation (ou suite aux dégâts infligés, involontairement, par ses camarades), le fantôme drapé fusionne avec son corps et l'ensemble devient une goule drapée (voir plus loin). Les similitudes entre un fantôme drapé et un rôde-dessus (voir Règles Avancées de Donjons & Dragons Manuel des Monstres p.93) sont suffisantes pour apporter du crédit à l'hypothèse selon laquelle le premier est une sorte de forme morte-vivante du second.

Ces créatures sont vulnérables à toutes les formes d'attaques, à l'exception de *charme*, *sommeil* et autres sorts similaires. Elles doivent être considérées comme des âmes en peine en ce qui concerne la table de vade-retro/contrôle des clercs.



FILS DE KYUSS

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-3*
CLASSE D'ARMURE : *10*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *Sans*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Régénération et voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Son of Kyuss)*
NIVEAU – XP : *IV – 215+4/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	-	20	16	13	10	7	4	T

D'aspect vraiment horrible, ces épouvantables morts-vivants ont l'apparence de cadavres putrides animés, avec de gros asticots verts qui sortent et rentrent en rampant par tous les orifices de leur crâne. Kyuss[10] était un grand-prêtre voué au mal, qui créa pour la première fois ces créatures en suivant les instructions prodiguées par une divinité maléfique. Depuis, le nombre de « fils » s'est considérablement accru.

Chaque fils est entouré d'une zone sphérique d'*effroi* de 9 mètres de diamètre ; une victime ratant son jet de protection contre les sorts quand elle entre dans cette zone fuira de terreur.

Chaque fils régénère 2 points de vie par round ; ses morceaux se régénèreront même s'ils sont séparés, comme pour un troll. Même après la « mort », ce processus se perpétue et donc les seuls moyens de détruire ces créatures sont le feu, la foudre ou l'application d'eau bénite (ou d'objets bénis tel que des symboles religieux, épées saintes-justicières, etc.) sur leurs blessures.

Les fils attaquent avec les deux poings joints, infligeant 1-8 points de dégâts. Chaque toucher réussi a 25% de chance de transmettre une lèpre avancée à la victime. Cette maladie sera fatale en 1-6 mois et entraîne chez la victime la perte permanente de 2 points de charisme par mois. Le seul moyen d'en guérir est d'utiliser un sort de *guérison des maladies*. La maladie empêche l'action de tous les sorts de *soins*. Les victimes infectées ne guérissent naturellement que 10 fois moins vite que la normale.

De plus, chaque round de combat, un ver sautera de la tête d'un fils vers un personnage adjacent qui est au corps à corps avec un fils. Un jet de toucher réussi est nécessaire pour qu'il atteigne sa victime et commence à creuser en elle, prenant un round pour traverser la peau, round pendant lequel il peut être détruit par le contact avec de l'acier froid, de l'eau bénite ou un objet béni. S'il n'est pas détruit, le ver se dirige vers le cerveau de la victime, prenant 1-4 rounds pour l'atteindre ; durant ce laps de temps, *désenvoûtement* ou *guérison des maladies* le détruiront, *contre-poison* ou *dissipation du mal* le ralentiront de 1-6 tours. Si le ver atteint le cerveau, la victime devient un fils de Kyuss, le processus de putréfaction prenant effet sans délai.

Les fils de Kyuss sont à considérer comme des momies en ce qui concerne l'influence du pouvoir de vade-retro/contrôle des clercs. Comme les autres morts-vivants, ils sont immunisés aux sorts affectant l'esprit.

---

[10] Kyuss fait partie de la mythologie de Greyhawk, en tant que héros.

GHAST

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DÉPLACEMENT : *45 m (15'')*
DÉS DE VIE : *4*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *B, Q, R, S, T*
NBRE D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-4/1-4/1-8*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Très (11-12)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *IV – 190+4/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	20	19	13	10	7	4	T	T	D

Ces créatures ressemblent à des goules au point qu'on ne peut les en distinguer. On les rencontre d'ailleurs la plupart du temps ensemble. Lorsqu'on les attaque, la présence de ghasts devient cependant très vite évidente, car ces monstres dégagent une odeur de charogne dans un rayon de 3 m, causant des haut-le-cœur à moins qu'un jet de protection contre le poison ne soit réussi. Les créatures le manquant ont une pénalité de – 2 sur leurs jets de toucher. De plus, les ghasts possèdent la même capacité de paralyser que les goules – la leur affectant également les elfes.

Les ghasts sont des morts-vivants, aussi ne sont-ils pas affectés par les sorts de *charme* et de *sommeil*[11]. Ils peuvent être affectés par n'importe quelles armes, celles en fer froid[12] infligeant des dégâts doubles. Ces monstres sont sensibles au vade-retro des clercs. Le cercle de *protection contre le mal* ne les arrête pas, à moins d'être utilisé en conjonction avec du fer froid[13] (comme un cercle de poudre de fer, un anneau de fer, etc.).

Ces créatures sont souvent réduites en esclavage par de puissants démons.



[11] Ça va de soit mais je préfère le préciser : ils sont immunisés à la paralysie
[12] La traduction VF dans le Manuel des monstres donne « fer pur », mais la VO quand à elle parle bien de « cold iron » (« fer froid »).
[13] Même remarque que ci-dessus.

GOULE

FRÉQUENCE : *Peu commun*
NBRE RENCONTRÉ : *2-24*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *B, T*
NBRE D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Paralysie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *III – 65+2/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*



Les goules sont des morts-vivants, autrefois humains, qui se nourrissent de cadavres. Bien que la transformation qu'elles ont subie ait détruit leur esprit, les goules sont dotées d'une ruse diabolique qui fait d'elles de redoutables prédateurs. Ces créatures attaquent à l'aide de leurs griffes sales et de leurs crocs. Leur contact paralyse[14] les humains – y compris nains, gnomes, demi-elfes, demi-orques[15] et petites-gens, mais pas les elfes – à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre la paralysie. Tout humain (et toute créature affectée par le pouvoir de paralysie[16]) tué par une goule devient lui-même un de ces monstres, à moins d'être béni (ou béni puis ressuscité)[17]. Les meutes de goules attaquent toujours sans peur.

Ces créatures sont sujettes à toutes les formes d'attaque, à l'exception des sorts de *sommeil* et de *charme*. Elles peuvent être repoussées par les clercs. Le cercle magique de *protection contre le mal* leur bloque totalement le passage.

Lacédon : le lacédon est une forme aquatique de la goule. Il en possède par ailleurs toutes les caractéristiques.

[14] Combien de temps dure la paralysie ? La réponse ne figure ni dans la VF, ni dans la VO. Dans les Monsters Cards (Set 1) il est écrit 2d6 tours. Mais dans Polyhedron Magazine n°2 (1981) E.Gary Gygax indique lui-même, « comme pour un bâton : 5d4 rounds », tandis que dans Dragon Magazine n°39 (1980), d'après Lawrence Schick, c'est 3-12 tours pour une goule (ainsi qu'un ver charognard) et 6-24 tours pour un ghast. La 2nde Edition donne quand à elle 2+1d6 rounds. Pff… Faisons confiance au Maître : 5d4 rounds ?
[15] Information ajoutée dans les Monsters Cards (Set 1)
[16] Information ajoutée dans les Monsters Cards (Set 1)
[17] C'est peut-être évident pour toi, lecteur avisé, mais pas pour tout le monde. Alors, en langage clair, un personnage tué par une goule devient une goule. Mais, si le personnage était préalablement sous l'effet d'un sort de *bénédiction*, il ne devient pas une goule et peut être ressuscité. Si ça n'est pas le cas, il faut se dépêcher de bénir le personnage mort avant qu'il ne se transforme en goule (on ne sait pas combien de temps, merci les règles, alors disons 2-8 heures) et ensuite le ressusciter tant que le sort de bénédiction est actif. Et encore, tout cela n'est pas clair, c'est pourquoi je préfère que mes goules dévorent les personnages morts, c'est plus drôle/cruel/définitif…

GOULE DRAPÉE

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *4+2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *Sans*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-3/1-3/1-6*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Jet d'acide*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8-10)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Sheet Ghoul)*
NIVEAU – XP : *IV – 170+5/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T

Une goule drapée est créée quand un fantôme drapé (voir plus haut) tue une victime. Elle est à considérer comme un spectre en ce qui concerne la table de vade-retro/contrôle des clercs.

La goule drapée attaque ses victimes avec ses deux mains griffues (1-3 points de dégât chacune) et ses crocs dégoûtants (1-6 points de dommages). Son toucher ne provoque pas la paralysie pour laquelle est crainte la goule « normale », mais à chaque round, elle peut aussi attaquer en émettant un fin jet d'acide corrosif depuis son nez (toucher automatique sur l'adversaire qu'elle est en train d'attaquer s'il se trouve à moins de 3 mètres) qui inflige 2-7 points de dégâts.

Ces créatures sont sujettes à toutes les formes d'attaques, à part *sommeil*, *charme* et autres sorts similaires.

GUERRIER SQUELETTE

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *9+2 à 9+12*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *A*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Selon l'arme*
ATTAQUES SPÉCIALES : *+3 au toucher avec une arme*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *90%*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle (15-16)*
ALIGNEMENT : *Neutre (Mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/défense : *Voir ci-dessous*
SOURCE : *Fiend Folio (Skeleton Warrior)*
NIVEAU – XP :
Niveaux 10-12 : VII – 2550+14/pv
Niveaux 13-15 : VIII – 3700+16/pv
VADE-RETRO : *Non affecté*

Ces créatures sont des seigneurs morts-vivants du 10ème - 15ème niveau qui étaient auparavant de puissants guerriers (et qui sont dotés de capacités psi s'ils en possédaient lorsqu'ils étaient vivants). Ils ne sont affectés que par les armes magiques et ont une résistance magique de 90%. Leur apparence est semblable à celle d'une liche (voir Règles Avancées de Donjons & Dragon Manuel des Monstres p.69[18]) – des squelettes revêtus des riches, mais cependant usés et pourrissants, atours d'un puissant guerrier. On raconte que les guerriers squelettes furent, il y a bien longtemps de cela, contraints à leur état de simili liche par un puissant et maléfique demi-dieu qui emprisonna chacune de leurs âmes dans un serre-tête en or. L'unique raison qu'a un guerrier squelette de rester sur ce plan est de rechercher et récupérer le serre-tête qui contient son âme.



N'importe qui possédant l'un de ces serre-tête et le portant est alors en mesure de contrôler le guerrier squelette dont l'âme y est emprisonnée, ceci dans un rayon de 70 mètres[19]. Le possesseur peut voir au travers des yeux du guerrier squelette lorsqu'il le contrôle ainsi, mais lui-même ne peut pas bouger ni jeter des sorts – il en est littéralement incapable. Cependant, tant qu'il demeure en « contrôle actif », le possesseur peut obliger le guerrier squelette à combattre, chercher des trésors, et ainsi de suite. Le possesseur peut aussi contrôler la créature en « mode passif » ; le guerrier squelette sera alors inerte tant qu'il sera sous contrôle passif et le possesseur ne pourra plus voir au travers de ses « yeux », mais il pourra lui-même bouger, combattre et jeter des sorts.

Dans tous les cas, le contrôle est perdu si le guerrier squelette ou le possesseur s'éloignent de plus de 70 mètres l'un de l'autre, ou si le serre-tête est retiré de la tête du possesseur. Si le serre-tête demeure en sa possession, il pourra reprendre le contrôle ultérieurement, mais s'il s'en sépare, que ce soit par accident ou suite à un acte délibéré, le guerrier squelette cessera immédiatement ce qu'il était en train d'entreprendre et se dirigera avec une vitesse doublée (12'' (36 m)) vers son ancien possesseur afin de l'attaquer et de le détruire, sans jamais prendre de repos avant d'avoir accompli cette tâche ou bien qu'un contrôle ne soit ré-établi. Si le serre-tête tombe en possession du guerrier squelette, il « mourra » et disparaîtra pour ne plus jamais réapparaître, et le serre-tête se désagrègera en une fine poussière sans valeur.

Quand un personnage se retrouve pour la première fois en possession d'un serre-tête, et particulièrement s'il n'en connaît pas la signification, il pourrait ne pas être au courant que le guerrier squelette dont l'âme y est emprisonnée va le pourchasser. Pour établir le contrôle, il doit non seulement placer le bandeau sur sa tête mais être aussi capable de voir le guerrier squelette et se concentrer sur la mise en place de ce contrôle sur la créature. S'il ne le fait pas, le guerrier squelette l'attaquera pour essayer de le détruire et d'obtenir le serre-tête. Cependant, dès que le contrôle aura été établi une première fois, il ne pourra être rompu que comme indiqué précédemment. Pour être fonctionnel, le serre-tête ne doit pas être porté avec un autre couvre-chef ; le port d'un heaume, par exemple, annulera ses pouvoirs, bien que le guerrier squelette restera averti de sa présence.

La simple vue d'un guerrier squelette provoquera la panique et la fuite des créatures de moins de 5 dés de vie. Les clercs n'ont aucune chance de les influencer avec leur pouvoir de vade-retro/contrôle.

Les guerriers squelettes combattent habituellement avec des épées à deux mains, mais sont connus pour utiliser d'autres types d'armes. Quelle que soit l'arme utilisée, le guerrier squelette attaque avec un bonus de +3 pour toucher, sans que l'arme elle-même ne soit pour autant magique.

[18] Ou le présent document page 10.

[19] 240 pieds soit environ 72 m pour les puristes.

HEUCUVA

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-10*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *C*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Maladie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par armes magiques ou en argent*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Semi (2-4)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Huecuva)*
NIVEAU – XP : *III – 81+2/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D

L'heucuva est un esprit mort-vivant dont l'apparence est celle d'un squelette vêtu d'une robe, et qui doit être considéré comme un nécrophage sur la table de vade-retro/contrôle. Il résiste à tous les sorts influençant l'esprit. Il est capable d'*autométamorphose* trois fois par jour.

Le toucher d'un heucuva inflige 1-6 points de dégâts et, à moins que la victime ne réussisse son jet de protection contre le poison, elle contractera une maladie cardiovasculaire rénale aigüe (comme décrite dans le Guide du Maître dans la section Maladie[20]).



[20] Page 10 du Guide du Maître

LICHE

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *11+*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *A*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-10*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Arme+1 ou mieux pour toucher*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Supra-génie (19-20)*
ALIGNEMENT : *Neutre (Mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Voir ci-dessous*
Modes d'Attaque/défense : *Voir ci-dessous*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *X – 10500+16/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	-	-	-	-	-	19	16	10

L'existence d'une liche est liée à sa propre volonté et à l'utilisation de magie puissante et secrète. La liche passe d'un stade d'humanité à un état non-humain, non-vivant, par la force de sa volonté. Elle conserve ce statut grâce à certains enchantements, certaines invocations et un phylactère. Une liche se rencontre la plupart du temps dans son gîte secret, celui-ci se trouvant généralement dans une région sauvage ou un vaste labyrinthe souterrain – et étant en tout cas toujours très sombre et construit solidement en pierre. La puissance changeant une créature humaine en une liche confère à celle-ci une classe d'armure équivalente à une armure de plates +1 accompagnée d'un bouclier +1 (CA 0). De même, ses dés de vie possèdent 8 faces. La liche ne peut être affectée que par des formes d'attaques magiques ou bien par des monstres possédant des propriétés magiques ou au moins 6 dés de vie.

Les liches étaient autrefois de très puissants magiciens ou clercs/magiciens, ayant au moins atteint le 18ème niveau de magie[21]. Leur contact est si glacé qu'il inflige 1-10 points de dégâts et *paralyse*[22] les aventuriers manquant leur jet de protection. La simple vue d'une liche emplira d'*effroi* toute créature de niveau inférieur au 5ème (ou possédant moins de 5 DV[23]) et la fera fuir[24]. Toutes les liches peuvent utiliser la magie[25] correspondant au niveau qu'elles possédaient avant de devenir non-humaines[26].

Les sorts ou formes d'attaques suivantes n'ont aucun effet sur les liches : *charme*, *sommeil*, *affaiblissement*, *métamorphose*, *froid*, *électricité*, *folie*, *incantation mortelle* et *symbole de mort*.

Description : une liche ressemble beaucoup à un nécrophage ou à une momie. Squelettique, elle possède en guise d'yeux de simples trous noirs où luisent des points lumineux. Ses vêtements sont le plus souvent pourris, quoique très somptueux.

[21] Il existe un excellent exemple de liche et de son environnement, placée dans la tour de Zagig (TSR 9292 WGR1 Greyhawks Ruins). Je me souviens que mes joueurs ont rapidement fuit, après un vade-retro raté et la perte d'un des membres du groupe suite à une « simple » désintégration dès le second round, et décidé de ne plus jamais revenir. La simple mention du mot liche ou toute vision d'un mort-vivant pouvant ressembler à une liche les fait réellement stresser...
[22] Jusqu'à ce qu'elle soit *dissipée* d'une manière ou d'une autre (information manquante issue de la 2nde Edition) ou 5d4 rounds, comme le dit E.G.G. dans Polyhedron Magazine n°2 ? 5d4 rounds, allez !
[23] Est-il besoin de le préciser : à l'exception des morts-vivants.
[24] Comme le dit la description du sort de magicien : pour un nombre de rounds égal au niveau du magicien (soit le niveau de magicien qu'elle avait avant de devenir non humaine. Si on ne le connaît pas, sachant qu'il faut être au moins 18ème niveau pour devenir une liche, on utilise alors ce nombre)
[25] Correction apportée suite à la lecture de la VO.
[26] Cela signifie clairement que si la liche était précédemment un magicien de 19ème niveau, elle peut donc lancer et apprendre des sorts comme un magicien de ce niveau et utiliser des objets magiques également...

MOMIE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *6+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *D*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-12*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Épouvante*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VII – 1150+8/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	-	-	20	16	13	10	7	4	T



Les momies sont des morts- vivants (autrefois humains) existant à la fois sur le plan normal et le plan matériel positif. On les rencontre près de leur tombe, dans des bâtiments funéraires ou des ruines. Le mal qui les habite leur confère un semblant de vie qui les pousse à détruire toute créature vivante. Leur haine malsaine de la vie et leur état étrange de mort-vivant leur donne un pouvoir colossal, si bien que tout coup donné par leurs bras inflige 1-12 points de dégâts. Le simple toucher d'une momie provoque une maladie apparentée à la lèpre. Elle est fatale en 1-6 mois et entraîne une perte permanente de 2 points de charisme par mois chez la victime. Elle ne peut être soignée que par le sort de *guérison des maladies*. Cette maladie empêche l'action de tous les sorts de *soins*. Les créatures infectées ne guérissent naturellement que 10 fois moins vite que la normale.

La simple vue d'une momie à moins de 18 m cause une telle épouvante et révulsion chez toutes les créatures qu'à moins de réussir un jet de protection contre la magie, la victime reste paralysée par l'effroi durant 1-4 rounds. Il est à noter que le nombre donne du courage et que pour chaque créature supérieure à 6, par momie, les victimes ajoutent +1 à leur jet de sauvegarde. Les humains confrontés à une momie effectuent leur jet de protection avec un bonus de +2.

Les momies ne peuvent être blessées que par des armes magiques et encore celles-ci ne causent-elles que la moitié des dégâts, arrondis à l'inférieur. Les sorts de *sommeil*, *charme*, *paralysie*, et ceux basés sur le *froid* n'ont aucun effet sur elles. Le poison et la paralysie ne les affectent pas. Un sort de *rappel à la vie* transforme une momie en un humain normal – guerrier de 7ème niveau, bien sûr – à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Le feu, même non magique, cause un certain mal aux momies : un coup asséné à l'aide d'une torche leur inflige 1-3 points de dégât. Une fiole d'huile enflammée 1-8 points de dommages au premier round de contact et le double au second[27]. Les feux magiques sont plus efficaces que contre d'autres adversaires : +1 par dé de dégâts. Si on les arrose d'eau bénite, les momies subissent 2-8 points de dégât par fiole pleine[28] les frappant.

Toute créature tuée par une momie pourrit et ne peut être rappelée à la vie, à moins que les sorts de *guérison des maladies* et de *rappel à la vie* ne soient utilisés dans les 6 tours suivant la mort.

[27] Au lieu de 2d6 pour le 1er round et 1d6 pour le suivant pour les autres créatures.
[28] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.

MONSTRE ZOMBIE

FRÉQUENCE : Très rare
NBRE RENCONTRÉ : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *6*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *4-16*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non (0)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Monster Manual II (Zombie Monster)*
NIVEAU – XP : *III – 150+6/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
D20	-	20	19	13	10	7	4	T	T	D



Les monstres zombies sont les cadavres animés de monstres humanoïdes de grande taille tels que des goblours, géants, etc. Ce sont généralement des créatures créées et contrôlées par des clercs ou des magiciens d'alignement mauvais. Ces zombies géants peuvent obéir à des ordres simples ou suivre des instructions de quelques mots.

Lors d'affrontements au corps à corps, les monstres zombies frappent toujours en dernier, ceci du fait qu'ils se déplacent lentement. Ils combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Les armes contondantes n'infligent que la moitié des dégâts normaux aux monstres zombies. Ils sont immunisés aux sorts de *charme*, *froid*, *mort magique*, *paralysie* et *sommeil*. Ils peuvent être repoussés par les clercs comme s'ils étaient des ghasts. L'eau bénite inflige des dégâts normaux à un monstre zombie, c.à.d. 2-8 points par fiole[29].



[29] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.

NÉCROPHAGE

FRÉQUENCE : *Peu commun*
NBRE RENCONTRÉ : *2-16*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *36 m (12'')*
DÉS DE VIE : *4+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *70%*
TYPE DE TRÉSOR : *B*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption d'énergie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par armes magiques ou en argent*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8-10)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VI – 540+5/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D



Le terme de nécrophage désigne aujourd'hui ces humains morts-vivants qui habitent typiquement des tertres funéraires ou des catacombes. Ces créatures sont extrêmement maléfiques et haineuses, cherchant à détruire toute forme de vie qu'elles rencontrent. Les nécrophages évitent les lumières trop violentes et détestent le soleil.

Ces monstres existant simultanément sur le plan matériel normal et sur le plan matériel négatif, ils ne sont affectés que par les armes magiques et en argent. Cette existence leur permet de drainer des niveaux d'énergie – un niveau par coup porté à un adversaire. La créature frappée perd les points de vie correspondant au coup (1-4) plus un niveau d'expérience[30] et tous les bonus qui en découlaient : points de vie, bonus de classe, capacités de voleur, niveaux de sorts, etc. Par exemple, un magicien de niveau 9 frappé par un nécrophage perd 1-4 points de vie et devient magicien de 8ème niveau ; il n'a alors plus que les sorts et les points de vie d'un magicien du 8ème niveau et utilise la table de combat correspondante.

Les nécrophages ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil*, *charme*, *paralysie*, ni par ceux basés sur le *froid*. Ni le poison, ni la paralysie ne les affectent. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégât par fiole pleine qui les touche[31]. Un sort de *rappel à la vie* détruit un nécrophage. Tout humain ou demi-humain[32] totalement privé de ses niveaux d'énergie par un nécrophage deviendra lui-même un nécrophage, de demi-force, sous le contrôle de son meurtrier.



OMBRE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *36 m (12'')*
DÉS DE VIE : *3+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : 40%
TYPE DE TRÉSOR : *F*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *2-5*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption de force*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par armes +1 ou mieux*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *IV – 255+4/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*

Ces horribles créatures mortes-vivantes se rencontrent au sein de vieilles ruines ou à bonne distance sous la terre. Existant principalement sur le plan matériel négatif, elles absorbent la force d'un adversaire par simple contact. Elles attaquent les êtres vivants sans hésitation, pour se gorger de leur force vitale. S'ajoutant aux 2-5 points de dégâts qu'inflige leur toucher glacial, chacun de leurs coups absorbe 1 point de la force de l'adversaire. Si un humain est ramené à 0 points de force, ou de vie, par une ombre, le monstre absorbe sa force vitale. La victime devient alors elle-même une ombre. Il est à noter que la force des créatures leur revient 2-8 tours après qu'elles ont été touchées. Les ombres ne sont pas affectées par les sorts de *sommeil*, *charme* et *paralysie*. Elles ne sont pas sujettes aux attaques basées sur le froid. N'étant rien de plus que ce que suggère leur nom, les ombres sont indétectables à 90%. Dans une lumière violente – comme celle produite par un sort de *lumière éternelle* – on les voit parfaitement.

PENANGGALAN

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *Normale 10 ; tête et boyaux détachés : 8*
DÉPLACEMENT : *Comme une femme normale ;*
tête et boyaux détachés : 36 m (12'')
DÉS DE VIE : *Corps : variable ; tête et boyaux détachés : 4*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *Voir ci-dessous*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-6 ou selon arme*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption de sang*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8-10)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Penanggalan)*
NIVEAU – XP : *Variable mais au minimum V – 290+5/pv*
VADE-RETRO : *Immunisée sous sa forme humaine*

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D



Cette vile créature à l'aspect écœurant est une femme mort-vivant de type vampire dotée d'un effroyable pouvoir. Durant le jour, elle apparaît comme une femme humaine séduisante, pouvant appartenir à n'importe quelle classe de personnage. Il s'agit en fait de la femme qu'elle était avant de mourir. Elle combattra avec les mêmes capacités qu'elle avait de son vivant, utilisera ses habilités magiques si elle était précédemment une lanceuse de sorts, des compétences de voleur si elle était précédemment une voleuse, et ainsi de suite. Elle utilisera l'arme (ou

---

[30] Pas de jet de protection. Le sort de *restauration* permet de retrouver le(s) niveau(x) perdu(s).
[31] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.
[32] Précision déduite de la correction apportée dans le Monster Set Cards 2 sur la fiche du spectre, demi-humain étant défini dans ce cas par Polyhedron (n°16) comme demi-elfe et demi-orque.

au moins le type d'arme) qu'elle préférait de son vivant. Son corps supportera la même quantité de dommages qu'il le pouvait avant sa mort (lorsqu'il était à son maximum) et combattra comme si elle avait son niveau d'avant. La tête, cependant, aura 4 dés de vie et un décompte séparé des dégâts devra être conservé au cas où la tête elle-même serait touchée quand la créature est sous sa forme humaine.

Exception : si la penanggalan était clerc avant sa mort, quel que soit son alignement, elle ne sera plus capable d'utiliser les « bons[33] » sorts sous sa nouvelle forme et devra se restreindre aux sorts qui ont un effet néfaste.

Un sort de *perception de l'alignement* lancé sur la créature lorsqu'elle est sous cette forme révèlera l'alignement qu'elle suivait lorsqu'elle était en vie ; mais cependant, en tant que mort-vivant, la créature agira conformément à l'alignement loyal mauvais.

Sous cette forme, la penanggalan est insensible aux symboles sacrés (bénis ou maudits) et ne peut pas subir de vade-retro/contrôle. Elle est aussi immunisée (sous n'importe quelle forme) à tous les sorts qui visent à contrôler son esprit ou son corps, comme les autres morts-vivants.

Sous cette apparence, la penanggalan cherchera à devenir amie avec un groupe de voyageurs imprudents et tentera de se joindre à eux. Elle se montrera extrêmement utile – durant toutes ses années en tant que mort-vivant, elle a acquis une vaste connaissance du donjon dans lequel elle réside maintenant ; elle sera capable de guider les groupes jusqu'aux trésors et de les prévenir des éventuels dangers. Bien entendu, elle trouvera des raisons plausibles pour justifier ces connaissances et commettra parfois des « erreurs délibérées » ou feindra de ne pas connaître un endroit connu afin de ne pas éveiller la méfiance du groupe (dont les membres deviendraient bien sûr suspicieux si elle affichait sa quasi-omniscience[34]). Une fois qu'elle a rejoint un groupe d'aventuriers, la penanggalan restera avec ce groupe, et les accompagnera même en dehors du donjon. Néanmoins, elle ne restera jamais pour bivouaquer ou camper la nuit avec le groupe dans le donjon, pas plus qu'elle ne l'accompagnera pour passer la nuit dans la sécurité supposée du monde extérieur[35], inventant une excuse pour être ailleurs.

La nuit, la penanggalan revêt sa vraie forme de mort-vivant. Sa tête et ses organes internes se détachent eux-mêmes du corps, s'élevant verticalement depuis l'abdomen, et volent à la recherche d'une proie humaine, pour se repaître de son sang chaud. C'est pour cette raison qu'elle retourne toujours à l'un de ses repaires secrets avant la tombée de la nuit (une seule penanggalan peut avoir jusqu'à six repaires identiques cachés dans des endroits différents du donjon). Elle est particulièrement friande du sang des jeunes enfants ou des femmes enceintes, mais en l'absence d'une telle victime, elle choisira le membre du groupe qui lui semble le plus sensible à l'hypnose, préférant une femme à un homme. Elle attaquera toujours un humain, dédaignant même les presque-humains.

Tout témoin malencontreux de la scène au cours de laquelle la tête et les intestins de la penanggalan se détachent de son corps doit réussir un jet de protection contre les sorts ou mourir immédiatement. Si le jet de protection est réussi, il est traité comme si le sort *débilité* lui avait été lancé.

La tête et les boyaux voleront à la recherche d'une victime et, quand celle-ci sera trouvée, la tête essayera de l'hypnotiser ; la victime devra réussir un jet de protection contre les sorts à -3 ou tombera totalement sous le contrôle de la créature aussi longtemps qu'il faudra à cette dernière pour se rassasier. Elle fera deux petites lacérations dans la gorge de la victime et se nourrira de son sang tout au long de la nuit. Pour chaque nuit de « festin », la victime perdra 1-6 points de vie et 1 point de force et de constitution. La penanggalan choisira la même victime chaque nuit, si possible, et continuera de lui rendre visite et de s'en nourrir, nuit après nuit, jusqu'à la mort de la victime.

Si la victime survit à la nuit, elle ne se rappellera d'aucun des événements, si ce n'est quelques bribes comme dans un vague souvenir de rêve. Si pour quelque raison qu'il soit elle ne succombe plus aux attentions ultérieures de la penanggalan, elle continuera néanmoins de perdre des points de vie au rythme de 1 par nuit, jusqu'à sa mort ou qu'une *dissipation du mal* lui soit lancée. À noter que les points de vie drainés par la penanggalan ne peuvent pas être récupérés par des moyens magiques comme des sorts de *soins* – en effet, c'est le score maximum de points de vie de la victime qui diminue à chaque absorption. Ce genre de sorts n'aura d'effet qu'après qu'une *dissipation du mal* ait été lancée, et même des sorts plus puissants tels que *restauration* n'auront aucun effet. De la même façon, les points de force et de constitution perdus par la victime ne peuvent pas être récupérés avant qu'une *dissipation du mal* n'ait été lancée. En revanche, une fois *dissipation du mal* lancée, les points de vie sont récupérés au rythme de 1 par jour et les points de force et de constitution au rythme de 1 par semaine chacun.

Si la victime succombe à la penanggalan dès la première fois, la créature doit tout même l'hypnotiser à nouveau la nuit suivante avant de se nourrir. Néanmoins, le jet de protection de la victime devient progressivement plus difficile ; le jet est effectué à -4 à la deuxième occasion, -5 à la troisième et ainsi de suite. Une interruption du processus pendant une ou plusieurs nuits stoppera cette progression ; le jet de protection recommencera de nouveau à -3 si une nouvelle tentative est effectuée par la penanggalan après une interruption d'une ou plusieurs nuits.

Si la victime choisie réussit son jet de sauvegarde contre la tentative d'hypnotisme de la créature, la penanggalan ne pourra plus exercer aucune influence sur elle et s'enfuira effrayée avant de chercher une nouvelle proie. De plus, cette personne sera immunisée contre toute attaque de cette penanggalan et sera capable d'en identifier une – n'importe laquelle – pour ce qu'elle est, peu importe l'aspect sous lequel elle se présente. Elle continuera cependant de perdre 1 point de vie par nuit, comme décrit ci-dessus, si la créature s'est nourrie au moins une fois de son sang.

À noter que la victime est « endormie » au cours des visites de la penanggalan. Elle ne verra jamais réellement la créature, même si elle réussit son jet de protection contre l'hypnotisme. La créature n'attaquera jamais une victime éveillée. S'il arrive qu'une personne voit la tête et les intestins quand ils sont détachés du corps (par exemple si la victime visée se réveille avant que la créature n'ait le temps de débuter l'hypnotisme), elle doit réussir un jet de protection contre l'*effroi* ou s'enfuir prise d'une terreur abjecte. Toutefois, quand elle est sous cette forme, la créature peut être repoussée ou détruite par un clerc ; elle doit être considérée comme une âme en peine dans la table de vade-retro. Si la tête et les boyaux sont ainsi repoussés, ils doivent retourner dans leur repaire et ne plus en sortir de la nuit. Si ils sont détruits (D sur la table)[36] le corps pourrira (voir ci-dessous). La tête et les intestins reculeront devant un symbole sacré présenté avec conviction mais cela ne lui fera aucun mal[37].

S'il arrive que la penanggalan tue une victime de sexe masculin, ce dernier demeurera sans vie ; en cas de tentative de *rappel à la vie*, ses chances de survie au *choc métabolique*[38] sont réduites de moitié. Si la tentative échoue, aucune autre n'aura de chance de réussir. Si la victime est une femme, elle sortira de sa tombe après trois jours, en tant que penanggalan (qui ne sera pas sous le contrôle de la créature originale). Si un essai de *rappel à la vie* a lieu durant ces trois jours, les chances de survie au *choc métabolique* sont réduites de moitié et un échec signifie qu'aucune autre tentative ne pourra réussir par ailleurs – le processus par lequel elle devient une penanggalan est alors inexorable.

Si une tentative de *rappel à la vie* d'une victime réussit, cependant, la victime ne retrouvera ses capacités normales (tous ses points de vie, sa force et sa constitution) qu'après deux mois de repos et de récupération ; par ailleurs la victime sera immunisée à toute attaque ultérieure d'une penanggalan et en identifiera une pour ce qu'elle est.

Après que la tête et les intestins de la penanggalan aient quitté son corps dans son repaire, les organes internes se gonflent, que le repas ait eu lieu ou non, et ne peuvent pas retourner dans l'abdomen jusqu'à ce qu'ils aient été trempés dans du vinaigre pendant une heure, au cours de laquelle ils retrou-

[33] Bon dans le sens du bien (Good).

[34] Ça ce n'est pas sûr ☺. Des joueurs bien conditionnés peuvent avaler n'importe quoi !

[35] Upper world

[36] Les règles ne précisent pas ce qu'il advient si un clerc mauvais parvient à prendre le contrôle de la penanggalan : au MD d'improviser les conséquences de ce contrôle.

[37] À la manière d'un vampire.

[38] C'est-à-dire son test de *résistance aux traumatismes*.

vent leur taille normale. Pour cette raison, la créature gardera toujours un grand récipient rempli de vinaigre, dissimulé dans chacun de ses repaires. Ainsi un repaire de penanggalan peut-il souvent être identifié par l'odeur caractéristique de vinaigre qui l'imprègne.

Si un rayon de soleil atteint la tête ou les intestins de la créature quand ils sont détachés du corps, la tête sera paralysée et tombera au sol impuissante et sans défense jusqu'à la tombée de la nuit. C'est pourquoi la créature essayera toujours de réunir sa tête et son corps avant le chant du coq. En tous cas, si la tête et le corps ne sont pas réunis dans les sept heures qui suivent la séparation initiale, les deux commenceront à pourrir et l'énergie vitale mauvaise qui anime la créature sera contrainte de retourner en enfer. Par conséquent, détruire la tête ou le corps est un moyen sûr de détruire la créature elle-même.

Lorsqu'elle est séparée du corps, la tête peut encaisser 4 dés de vie de dégâts.

La créature peut être touchée par n'importe quel type d'arme, et ceci quelle que soit la forme sous laquelle elle se trouve. Si elle est désarmée et sous forme humaine, elle peut mordre pour 1-6 points de dégâts, mais elle essayera d'éviter ce genre d'attaque, de peur de révéler sa vraie nature.

Quand ils sont détachés du corps, les organes internes perdent constamment une mixture de sang et de sucs digestifs très volatile qui inflige 1-4 points de dommages sur la chair nue (et qui provoque une douloureuse éruption de furoncles et des inflammations). Cet affreux liquide s'évapore après un round de contact avec l'air.

Pour la résolution du combat aérien, la penanggalan a une classe de manœuvrabilité de D.

PSEUDO-MORT-VIVANT

FRÉQUENCE : *Peu commun*
NBRE RENCONTRÉ : *Voir ci-dessous*
CLASSE D'ARMURE : *Voir ci-dessous*
DÉPLACEMENT : *Voir ci-dessous*
DÉS DE VIE : *Voir ci-dessous*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *50%*
TYPE DE TRÉSOR : *A*
NBRE D'ATTAQUES : *Voir ci-dessous*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Voir ci-dessous*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible-Moyenne (5-7 - 8-10)*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Monster Manual II (Pseudo-undead)*
NIVEAU – XP : *à traiter comme des guerriers humains sauf le pseudo-ghast*
VADE-RETRO : *Non affecté*

Les pseudo-morts-vivants sont des créatures humanoïdes qui prospèrent grâce à leur ressemblance physique avec certains monstres de la classe des morts-vivants, comme les goules, les ghasts, les nécrophages, les âmes en peine, les spectres et les vampires. Chaque pseudo-mort-vivant ressemble à son modèle et sent exactement pareil. Le même nombre apparaît. La classe d'armure, le déplacement, les dés de vie, le nombre d'attaques et leurs dégâts sont également les mêmes. Aussi peuvent-ils être modérément dangereux. Cependant, il leur manque les formes d'attaques spéciales (*paralysie*, *absorption d'énergie*, etc.) des morts-vivants, bien qu'ils aient une infravision normale (6'' (18m)). À noter que la puanteur des pseudo-ghasts a le même effet que celle des ghasts. Les pseudo-âmes en peine et pseudo-spectres ne peuvent pas voler mais peuvent marcher si légèrement qu'ils ne laissent pas de trace et donnent ainsi l'impression (à moins qu'on ne les observe attentivement) qu'ils flottent au-dessus de la surface, bien que ce ne soit qu'une illusion. Les pseudo-vampires ont les yeux rouges et se comportent de façon menaçante mais n'ont aucune capacité spéciale.

Les pseudo-vampires sont plus proches des humains que les autres pseudo-morts-vivants et sont connus pour se croiser avec eux. Plusieurs clans de bandits (cf.) sont connus pour avoir été engendrés par ce moyen, la puissance de leurs membres allant de celle des bandits normaux (ayant quand même des visages pâles et menaçants) jusqu'à celle des leaders et jeteurs de sorts ayant le statut de purs pseudo-vampires en plus de leurs capacités de bandits. D'autres croisements homme/pseudo-vampire sont possibles. Les pseudo-morts-vivants ne peuvent pas être repoussés ni contrôlés par un clerc et n'ont aucune connexion avec le plan matériel négatif. Ils évitent la lumière mais n'y sont pas sensibles. On ne les rencontre jamais avec ou à proximité de véritables morts-vivants. Les attaques normales les affectent.

REVENANT

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *10*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *8*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : 0%
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *2-16*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Paralysie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Voir ci-dessous*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Fiend Folio (Revenant)*
NIVEAU – XP : *VII – 1275+10/pv*
VADE-RETRO : *Insensible*

En des circonstances exceptionnelles, ceux qui ont péri d'une mort violente reviennent de leur tombe pour assouvir leur vengeance sur leur assassin – sous la forme d'un revenant. Peu sont ceux qui peuvent accomplir ce « voyage de retour » – pour ce faire, un personnage mort doit avoir une sagesse ou une intelligence supérieure à 16 et une constitution de 18 ; la somme de leurs caractéristiques doit faire 90 ou plus ; et si ces deux conditions sont remplies, la chance qu'un personnage devienne un revenant après sa mort est de 5%.

Bien que mort-vivant, le revenant est guidé par sa propre volonté. Par conséquent, comme il n'est pas intrinsèquement mauvais, il ne peut pas être influencé par le pouvoir de vade-retro/contrôle d'un clerc, pas plus que par des symboles bénis ou maudits, l'eau bénite ou tout autre attirail religieux. Les armes – normales et également magiques – n'affectent pas la créature et le moyen le plus sûr de la détruire est de la réduire en cendres. Comme les autres morts-vivants, il est immunisé à tous les sorts tentant de contrôler ou d'influencer son esprit ou son corps.

Même si un revenant est démembré, ses membres continueront de fonctionner de manière indépendante, comme s'ils étaient mus par une même volonté. Comme un troll (voir Règles Avancées de Donjons & Dragons Manuel des Monstres p.105), il présente des capacités de régénération qui permettent aux membres de glisser les uns vers les autres, de se réunir et de recréer le revenant. Il peut aussi régénérer 3 points de vie par round même après sa « mort », à l'exception de ceux perdus à cause du feu. Il est immunisé à l'acide et au gaz.



Le processus de pourrissement du corps qui abrite maintenant le revenant n'a été que légèrement atténué et après 3-6 mois de « renaissance », le corps se décomposera rapidement et l'esprit du revenant sera contraint de retourner sur le plan d'où il venait.

L'unique objectif du revenant est d'assouvir sa vengeance sur son assassin et sur toute autre personne l'ayant aidé à commettre son crime. Il n'attaquera jamais quelqu'un d'autre, sauf pour se défendre, et ne reculera devant rien

pour accomplir son but, étant capable de localiser sa victime principale où qu'elle puisse se trouver. (Ceux qui ont aidé l'assassin seront aussi poursuivis s'il leur arrive de se trouver encore en sa compagnie, mais s'ils sont ailleurs, le revenant les ignorera et ne se concentrera que sur l'assassin.)

Son mode d'attaque consiste à refermer ses mains griffues autour de la gorge de sa victime puis de l'étrangler, lui infligeant alors 2-16 points de dommages par round et ne relâchant sa prise qu'une fois que la victime ou lui-même seront morts. Si cela est nécessaire, il adoptera d'autres moyens pour tuer sa victime, faisant preuve d'une ruse et d'une fourberie extrême, mais il n'aura jamais, en aucune circonstance, recours à des armes.

Le revenant peut aussi fixer sa victime droit dans les yeux et cette dernière doit réussir un jet de protection contre les sorts ou se retrouver paralysée de terreur pendant 2-8 rounds. Ce pouvoir ne fonctionne que sur l'assassin du revenant.

Le revenant conservera toutes les capacités qu'il avait avant sa mort, bien qu'il soit une créature à 8 dés de vie, quel que soit le niveau d'expérience précédemment atteint, et sera toujours d'alignement neutre, quel que soit l'alignement qu'il ait suivi au cours de vie. Il peut couramment parler le commun et le langage d'alignement neutre, bien que la rigidité de ses cordes vocales le dissuade d'utiliser la parole, sauf dans des cas extrêmes (c.à.d. pour jeter un sort, s'il était précédemment un lanceur de sorts, sur son assassin). À noter qu'un revenant ne lancera jamais un sort sur une autre personne que son assassin, quel que soit le type de sort.

Si les associés de son assassin sont avec lui dans un groupe, leur cas sera traité après que l'assassin ait été détruit et ils seront alors considérés de la même manière que l'assassin. Ils ne peuvent pas y échapper et s'ils tentent de le faire pendant que le revenant est occupé avec l'assassin, le revenant les poursuivra tous jusqu'au dernier.

Mise à part l'immunité à certains sorts (voir ci-dessus), le revenant a la même résistance à la magie qu'avant sa mort.

La créature a l'apparence d'un cadavre pâle, avec la peau blême tirée sur des pommettes creuses ; sa chair est inhabituellement froide et humide. Ses yeux – enfoncés dans son visage – sont parfois ternes et très voilés mais, en particulier à proximité de sa victime, ils étincelleront avec une intensité surnaturelle. Les animaux se détourneront de lui. Le revenant est entouré d'une incomparable aura de colère tragique, de tristesse et de détermination.

Si le personnage qui devient un revenant a succombé à une mort particulièrement violente, il ne sera pas capable de réoccuper son corps au moment où il « revient ». Dans ce cas, l'esprit occupera n'importe quel cadavre fraîchement décédé. Le nouveau corps du revenant pourra même être de sexe opposé à celui du personnage d'origine. Malgré cela, son assassin et ceux qui l'ont assisté activement dans son crime, s'ils sont présents avec lui, verront toujours le revenant sous l'apparence qu'il avait précédemment, tandis que les autres personnes présentes, si elles n'ont pas été impliquées dans le crime, le verront pour ce qu'il est.

Lorsque le revenant aura accompli sa mission en tuant ses cibles, il se désintégrera immédiatement et ne reviendra plus jamais. Son esprit reposera en paix.



SPECTRE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DÉPLACEMENT : *45 m/90 m (15''/30'')*
DÉS DE VIE : *7+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Q(x3), X, Y*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption d'énergie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Arme +1 ou plus pour toucher*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Haute (13-14)*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VII – 1650+10/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T



Les spectres sont des humains morts-vivants très puissants dont l'existence se situe principalement sur le plan matériel négatif. Ils hantent les endroits les plus désolés : tombes et donjons. Ils détestent la lumière du jour ainsi que les créatures vivantes, la première les rendant impuissants[39] et les secondes leur faisant prendre conscience de leur état.

Le contact glacial d'un spectre inflige 1-8 points de dégâts à son adversaire et absorbe 2 de ses niveaux d'énergie, ce dernier effet étant dû à la force négative du monstre[40]. Ainsi, un personnage de 11ème niveau – ou une créature à 11 dés de vie – frappé par un spectre recevrait 1-8 points de dégâts et perdrait toutes les capacités correspondant à deux niveaux : dés de vie, etc. Cette perte est permanente mais les personnages peuvent bien sûr retrouver leurs niveaux en recommençant à accumuler les points d'expérience. Certains sorts peuvent également les leur rendre[41].

Les spectres sont immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *paralysie*, ainsi que contre ceux basés sur le *froid*. Le poison ou la paralysie ne les affectent pas. L'eau bénite leur inflige 2-8 point de dégât par fiole pleine les touchant[42]. Un sort de *rappel à la vie* détruit un spectre à moins que celui-ci ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Tout humain ou demi-humain[43] totalement privé de son énergie par l'un de ces monstres devient lui-même un spectre – de demi-force – sous le contrôle de son meurtrier.

---

[39] Les spectres exposés à la lumière du jour ne peuvent plus attaquer ni absorber d'énergie et chercheront donc à s'en soustraire le plus vite possible. On parle bien dans ce cas de véritable lumière du jour. Un sort de *lumière éternelle*, bien que produisant une lumière très intense, n'aura aucun effet (source : rubrique « Sage Advice », Dragon Magazine n°138).
[40] Pas de jet de protection.
[41] Comme *restauration* ou *souhait majeur*.
[42] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.
[43] Précision apportée dans le Monster Set Cards 2, demi-humain étant défini dans ce cas par Polyhedron (n°16) comme demi-elfe et demi-orque.

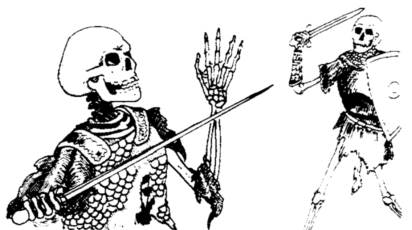
SQUELETTE

FRÉQUENCE : *Rare*[44]
NBRE RENCONTRÉ : *3-30*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *36 m (12'')*
DÉS DE VIE : *1*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-6*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non (0)*
ALIGNEMENT : *Neutre*[45]
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *I – 14+1/pv*
VADE-RETRO :

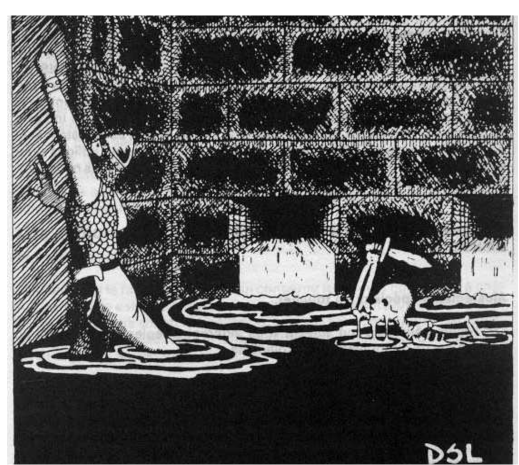
Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*

Les squelettes sont des morts-vivants animés par magie, enchantés par un puissant clerc ou magicien d'alignement mauvais. Ils obéissent aux ordres de leur maître – ceux-ci ne pouvant dépasser une douzaine de mots. On ne les rencontre que dans les endroits funéraires, dans les donjons ou autres lieux oubliés.

Au combat, le squelette utilise une arme mais les dégâts infligés sont toujours de 1-6 points de vie, quelle que soit cette arme.



Les squelettes ne reçoivent que des dégâts diminués de moitié lorsqu'on les frappe avec des armes tranchantes ou perforantes (lances de fantassin, dagues, épées, haches, etc.). Les armes contondantes – gourdins, masses, marteaux, fléaux, etc. – leur infligent des dégâts normaux, de même que le feu. Ils sont immunisés aux sorts de *sommeil*, *charme*, *paralysie*, ainsi qu'à ceux basés sur le *froid*. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts[46] par fiole pleine les atteignant. Un squelette attaque jusqu'à ce qu'il soit détruit.



JE PROTESTE ! IL EST ÉCRIT À LA PAGE 12 QUE LES SQUELETTES NE PEUVENT PAS NAGER.

VAMPIRE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *1*
DÉPLACEMENT : *36 m/54 m (12''/18'')*
DÉS DE VIE : *8+3*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : *F*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *5-10*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Absorption d'énergie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Arme +1 ou plus pour toucher*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle (15-16)*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *VIII à X – 3800+12/pv*[47]
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	-	-	-	20	16	13	10	4



Les plus redoutables des morts-vivants chaotiques mauvais sont les nocturnes vampires. Durant les heures de jour, ces créatures doivent se reposer dans un cercueil ou réceptacle similaire, sauf si elles se trouvent bien au-dessous de la surface du sol. Même dans ce dernier cas, il leur faut parfois rechercher ce repos car leur puissance est restaurée par le contact avec la terre de leur tombe. Comme tous les morts-vivants, les vampires existent sur deux plans à la fois – en l'occurrence le matériel et le matériel négatif. Ils possèdent une force[48] de 18^{76}.

Si un vampire réussit à frapper un adversaire, son coup inflige 5-10 points de dégâts, tandis que sa puissante force négative absorbe deux niveaux[49] d'énergie à la victime – et les dés de vie, niveaux de capacité, d'attaque, etc. correspondants.

Les vampires ne sont blessés que par les armes magiques. Ils se régénèrent à la vitesse de 3 points de vie par round. Amené à 0 points de vie en cours de combat, un vampire n'est pas tué mais contraint de passer sous *forme gazeuse*. Il doit alors retourner à son cercueil dans les 12 tours, s'y reposer durant 8 heures, puis reformer un corps physique.

Les sorts de *sommeil*, *charme* et *paralysie* n'affectent pas ces monstres, pas plus que le poison ou la paralysie. Les sorts basés sur le *froid* ou l'*électricité* ne leur infligent que des dégâts diminués de moitié.

Un vampire peut prendre une *forme gazeuse* à volonté. Il lui est de même possible de s'*hétéromorpher* en une grande chauve-souris chaque fois qu'il le désire – d'où la vitesse de déplacement en vol indiquée ci-dessus. S'il regarde une personne dans les yeux, celle-ci sera *charmée*, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de -2. Les créatures charmées agissent comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de *charme-personnes*. Tous les vampires possèdent également la capacité d'*invoquer* des créatures pour les aider. En souterrain, il s'agira généralement de 10-100 rats ou chauve-souris (ces dernières se contentant de gêner et d'obscurcir la vision des adversaires, sans les attaquer physiquement). En extérieur, le vampire invoquera typiquement 3-18 loups. Ces créatures arrivent au bout de 2-12 rounds.

[44] Les squelettes, rares ? Ah bon ?
[45] Ce qui induit qu'une *détection du mal* ne devrait pas les révéler…
[46] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.
[47] Peut être revu à la hausse en fonction des pouvoirs du vampire et du niveau de clerc qu'il possédait avant de mourir, selon le Guide du Maître.
[48] Force de 18^{76} : toucher +2, dégâts +4 avec une arme.
[49] Pas de jet de protection. Les sorts de *restauration* ou de *souhait majeur* permettent de retrouver le(s) niveau(x) perdu(s).

Les vampires reculent devant l'ail, les miroirs et les symboles sacrés d'alignement loyal bon[50] si ces objets sont présentés avec audace[51]. Il est à noter qu'aucune de ces défenses ne les blessent ou ne les fait fuir. Dans le cas de l'ail, le vampire hésitera 1-4 rounds avant d'attaquer ; un miroir ou un symbole saint amènera le vampire à se placer de manière à ce que ledit objet ne se trouve pas entre lui et sa victime potentielle – à moins qu'il ne charge une de ses créatures d'enlever cet obstacle dont la puissance le tient à distance. Il faut souligner que ces symboles d'alignement loyal bon sont efficaces contre tous les vampires, quel que soit le passé religieux de ceux-ci au cours de leur existence humaine.

Un vampire peut être abattu par l'un des moyens suivants : l'exposition directe[52] à la lumière du soleil tue la créature en 1 tour et la prive immédiatement de toute puissance. Un vampire immergé dans de l'eau courante pendant 3 rounds est tué. Il perd 1/3 de ses points de vie par round d'immersion. Si on enfonce un pieu en bois dans le cœur d'un vampire, celui-ci est tué, mais seulement tant que le pieu demeure en place ; pour finir l'ouvrage, il est nécessaire de trancher la tête du vampire et d'emplir sa bouche de rameaux bénis.

L'eau bénite inflige à un vampire 2-7 points de dégâts par fiole pleine le frappant[53].

Tout humain ou humanoïde dont un vampire absorbe la totalité de l'énergie vitale devient un vampire de force appropriée, sous le contrôle de son meurtrier. Cette transformation se produit 1 jour après l'inhumation de la créature, mais si et seulement si elle est enterrée. Il est donc possible de rencontrer un vampire-voleur, clerc (chaotique mauvais en forme de vampire, bien sûr), etc. Si le vampire originel est abattu, les créatures qu'il contrôlait retrouvent leur libre arbitre – mais demeurent des vampires.

Les vampires orientaux sont invisibles. Cela leur confère tous les bénéfices de l'invisibilité, y compris la pénalité de -2 au toucher dont souffrent tous leurs adversaires ne pouvant pas voir les objets invisibles. Ces vampires ne peuvent pas *charmer* et il ne leur est pas possible d'adopter la *forme gazeuse* à volonté.

ZOMBIE

FRÉQUENCE : *Rare*
NBRE RENCONTRÉ : *3-24*
CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *18 m (6'')*
DÉS DE VIE : *2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-8*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Sans*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Non (0)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Manuel des Monstres I*
NIVEAU – XP : *I – 20+2/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*

Les zombies sont des cadavres animés, des morts-vivants contrôlés par les clercs ou magiciens mauvais leur ayant rendu ce semblant d'existence. Ces créatures obéissent à des ordres de difficultés et de longueur limitées (au maximum une douzaine de mots) – qu'on les leur donne sur le moment ou bien à l'avance. On trouve généralement les zombies près des cimetières, dans les donjons ou autres charniers.

Les zombies sont très lents. Ils n'ont jamais l'initiative mais infligent toujours 1-8 points de dégâts lorsqu'ils touchent leur cible. Ils combattent jusqu'à complète destruction et seul un clerc (ou paladin) peut les faire fuir.

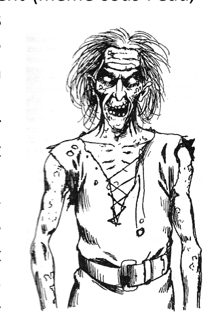
Les sorts de *sommeil*, *charme*, *paralysie* ainsi que ceux basés sur le *froid* ne les affectent pas. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine les frappant[54].

ZOMBIE JUJU

FRÉQUENCE : *Très rare*
NBRE RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *27 m (9'')*
DÉS DE VIE : *3+12*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GITE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Sans*
NBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *3-12*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Arme +1 ou plus pour toucher*
RÉSISTANCE MAGIQUE : *Voir ci-dessous*
INTELLIGENCE : *Faible (5-7)*
ALIGNEMENT : *Neutre (Mauvais)*
TAILLE : *M*
CAPACITÉ PSY : *Sans*
Modes d'Attaque/défense : *Sans*
SOURCE : *Monster Manual II (Zombie Juju)*
NIVEAU – XP : *III – 110+4/pv*
VADE-RETRO :

Clerc	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
D20	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T

Les zombies juju sont des humains ou des humanoïdes de taille humaine ayant perdu tous leurs niveaux d'énergie suite à l'utilisation du sort *absorption d'énergie*[55] par un magicien. Bien qu'ils soient « programmés » comme des zombies standards, ils leurs sont supérieurs en tout point. Ils ont une meilleure classe d'armure, se déplacent plus rapidement (même sous l'eau, où ils ne respirent pas), escaladent comme des voleurs de 6ème niveau[56] et attaquent avec une grande force comme s'ils étaient des monstres à 6 dés de vie. Un zombie juju peut lancer des projectiles ou tirer avec un arc ou une arbalète. Parce qu'ils existent en partie sur le plan matériel négatif, les zombies juju ne peuvent être atteints que par des armes magiques +1 ou mieux. Du fait de leur nature morte-vivante, les armes perforantes ou contondantes ne leur infligent que la moitié des dégâts. Seules les armes tranchantes provoquent des dégâts normaux, c.à.d, les haches, les épées larges, bâtardes ou à deux mains, les bardiches, les hallebardes, les voulges et autres armes similaires.



Les zombies juju ne sont pas sensibles aux sorts qui affectent l'esprit : *illusion, charmes, paralysie,* etc. Ils ne sont pas non plus sensibles aux poisons, à l'électricité, aux *projectiles magiques*, *mort* et sorts basés sur le *froid*. Sur eux, les effets du feu sont réduits de moitié. L'acide et l'eau bénite ont des effets normaux. Un zombie juju est à considérer comme un spectre pour le pouvoir d'influence des clercs. Un zombie juju a l'apparence d'un zombie ordinaire, bien que sa chair soit moins pourrie et ait une couleur grise ainsi qu'un aspect tanné. Une lueur de haine brille au fond de ses yeux car il a conscience de son état et n'aspire plus qu'à détruire tout ce qui vit.

---

[50] J'ai volontairement supprimé la référence à la croix, considérée d'office comme un symbole loyal bon. Cela dépend surtout du panthéon mis en place par le MD. Si ça se trouve la croix n'y figure pas comme symbole ou est celui d'un dieu chaotique mauvais.
[51] Il ne s'agit pas là d'un vade-retro mais simplement d'une présentation de l'objet, pouvant être faite par n'importe qui. Les effets, décrits juste ensuite, sont bien moins puissants que ceux d'un vade-retro.
[52] Il est bien écrit : directe. Pas de reflet, donc.
[53] Précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.
[54] Au lieu de 2-7 donné par le Guide du Maître pour les morts vivants en général. Et précisons que la fiole doit se briser, puisque c'est bien l'eau bénite qui inflige les dégâts.
[55] Sort de niveau 9 (cf. Manuel Complet du Joueur)
[56] Soit 92%



MAGIE ET MORTS-VIVANTS

Voici quelques remarques sur les sorts et objets magiques ayant trait aux morts-vivants. Les noms de sorts font référence à ceux utilisés dans le Manuel Complet du Joueur (compilation du Manuel des Joueurs et de la traduction de l'Unearthed Arcana).

SORTS DE CLERC

Même si le pouvoir de vade-retro/contrôle reste l'arme ultime du clerc face aux morts-vivants, les sorts suivants peuvent s'avérer particulièrement utiles :

- bénédiction (voir goules)
- détection du mal (bien sûr)
- invisibilité aux morts-vivants
- protection contre le mal
- soins mineurs (blesse certains morts-vivants)
- aide (pour la bénédiction incluse)
- détection de la vie (déduction en creux)
- perception des alignements
- délivrance de la paralysie
- désenvoûtement
- dissipation de la magie (contre la paralysie)
- guérison des maladies
- nécro-animation
- protection contre le plan négatif (intéressant !)
- exorcisme (pour plusieurs raisons)
- protection contre le mal sur 3 mètres
- soins majeurs (blesse certains morts-vivants)
- nécro-animation de monstres
- rappel à la vie (blesse certains morts-vivants)
- soin ultime (blesse certains morts-vivants)
- guérison (évidement, pour plusieurs raisons)
- parole sacrée
- restauration

SORTS DE DRUIDE

Le druide est nettement moins bien équipé que le clerc pour lutter contre les morts-vivants. D'une façon générale, les sorts basés sur le feu peuvent avoir un effet intéressant sur la plupart des morts-vivants. Je n'en ai pas fait la liste ici.

- soins mineurs (blesse certains morts-vivants)
- guérison des maladies
- perception des alignements
- dissipation de la magie (contre la paralysie)
- soins majeurs (blesse certains morts-vivants)
- soin ultime (blesse certains morts-vivants)
- rayon de soleil (effet énorme !)

SORTS DE MAGICIEN

Je n'inclue pas dans la liste les sorts faisant classiquement des dommages comme les projectiles magiques, ni ceux basés sur le feu, le froid ou l'électricité.

- protection contre le mal
- détection du mal
- flèche acide de Melf
- perception des alignements
- protection contre le mal sur 3 mètres
- désenvoûtement
- nécro-animation
- clone
- symbole

SORTS D'ILLUSIONNISTE

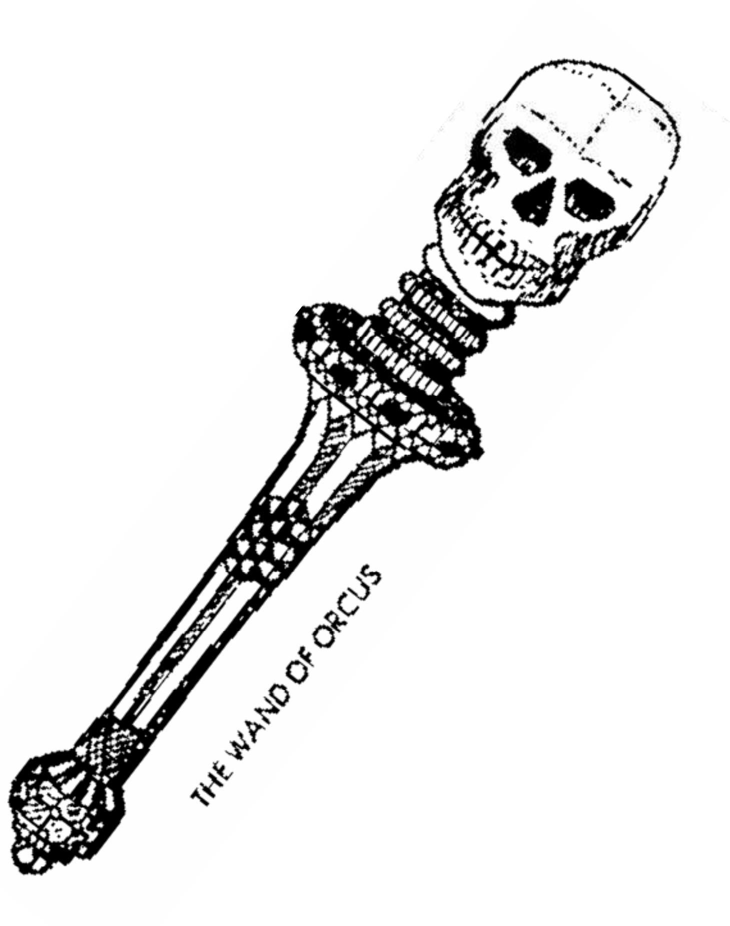
Les sorts affectant l'esprit ne fonctionnant pas sur les morts-vivants, l'illusionniste est le plus démuni des jeteurs de sort face à ces adversaires.

- dissipation de la magie

OBJETS MAGIQUES

Voici une liste d'objets magiques, non exhaustive, qui sont particulièrement utiles face à des morts-vivants :

- amulette contre les morts-vivants (un objet honteux !)
- amulette de protection vitale (contre les fantômes)
- amulette des plans (pour aller sur l'éther)
- anneau de libre action (selon le MD)
- armure de plates éthérée
- bâton de soins
- chandelle d'invocation (si le MD décide que le vade-retro est concerné)
- chapelet de prières
- cithare de Mac-Fuirmidh (pour le soin)
- cor du Bien/Mal
- élixir de santé
- épée +1, +3 contre les créatures régénérantes
- épée langue de feu
- épée sainte justicière
- fétiche de bonne santé
- flèche tueuse de morts-vivants
- harpe d'Anstruth (pour le soin)
- huile éthérée
- lame solaire
- les instruments de barde en général pour la protection contre le mal sur 3 mètres (à condition qu'il soit utilisé par un barde)
- mandoline de Canaith (pour le soin et la dissipation)
- masse de disruption
- miroir piégeur de vie (fonctionne sur les morts-vivants intelligents)
- parchemin de protection contre la paralysie
- parchemin de protection contre les morts-vivants
- potion de contrôle des morts-vivants



VADE-RETRO ET CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

POURQUOI CE CHAPITRE ?

Les informations relatives au vade-retro et au contrôle des morts-vivants se trouvent essentiellement dans le Guide du Maître, à plusieurs endroits différents. Inéluctablement, un Maître de Donjon aura à gérer cette situation, à moins que son groupe de personnages n'évolue dans le monde des Bisounours. Un manque de maîtrise de la règle (un maître de jeu débutant aura regardé vite fait le tableau en se disant qu'il suffit de faire le score et ça marche, sinon ça ne marche pas) peut plomber une partie en plein combat. Les questions des joueurs laissées sans réponse aussi : quand est-ce qu'ils reviennent ? Est-ce que j'arrive à le contrôler ou est-ce qu'il m'ignore simplement ? Je contrôle déjà quatre squelettes, est-ce que je peux en plus contrôler une goule ? Est-ce que je peux faire autre chose après mon vade retro ou est-ce que je dois le « maintenir » ?

Essayons de simplifier tout ça, en gardant l'esprit original des règles tout en rendant ça jouable. D'autres MDs ont sans doute leur façon de gérer et il ne s'agit là que de suggestions… Je m'appuie néanmoins très partiellement sur les règles de la seconde édition, dans lesquelles un léger travail d'éclaircissement a été apporté. Dans cette même édition, des facilités ont été ajoutées pour les clercs mauvais, qui n'ont plus à tester les réactions ; dommage, je préfère que ce soit testé.

DÉFINITIONS DES POUVOIRS ET BÉNÉFICIAIRES

Vade-retro : ce pouvoir permet au personnage de détruire ou repousser des morts-vivants, démons, diables et créatures des plans inférieurs en brandissant son symbole béni. Il est exclusivement réservé aux clercs bons et aux paladins. Les paladins exercent ce pouvoir comme un clerc avec 2 niveaux de moins qu'eux : à partir du niveau 3, les paladins affectent les morts-vivants comme des clercs de premier niveau.

Contrôle des morts-vivants : ce pouvoir permet au personnage de contrôler des morts-vivants, démons, diables et créatures des plans inférieurs et de les mettre à son service ou de les rendre non hostiles en brandissant son symbole maudit. Le pouvoir permet aussi de repousser des paladins. Il est exclusivement réservé aux clercs mauvais.

Les clercs chaotiques neutres et loyaux neutres ne peuvent pas choisir. C'est au MD d'indiquer le fonctionnement du pouvoir[57] en fonction du Dieu choisi par le clerc et de son panthéon.

Les druides **ne possèdent pas** ce pouvoir.

COMMENT L'UTILISER ?

Les personnages disposant de ce pouvoir peuvent l'exercer en brandissant leur symbole sacré (béni ou maudit) et en déclamant une phrase du genre « par le pouvoir que me confère Saint Cuthbert, je vous chasse… », ou bien, « que la puissance divine de Pholtus vous anéantisse », ou bien encore « Soumettez-vous à la puissance de votre maître Hiisi », etc. Le clerc doit vraiment donner l'impression qu'il détient une puissance divine. Bref, il faut pouvoir parler[58] et brandir son symbole. Être attaqué n'empêche pas le pouvoir de s'exercer : ce n'est pas un sort. Le pouvoir prend effet à l'initiative. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par rencontre, la définition du terme *rencontre* étant laissée à l'appréciation souveraine du MD.

QUELLE EST LA PORTÉE DE CE POUVOIR ?

Lors de son activation, les cibles doivent se trouver à portée de vue suffisante pour que le clerc puisse les identifier comme telles. Dans le cas de la fuite ou du contrôle, le clerc n'a plus besoin de voir les cibles pour que l'effet du pouvoir continue de s'appliquer. Le clerc n'a pas besoin de se concentrer ou de « maintenir son vade-retro » une fois qu'il l'a réussi (sauf exception) : les morts-vivants affectés le sont pour la durée prévue, même si le clerc dort, mais pas s'il meurt ou sombre dans l'inconscience

Ajoutons que le MD peut autoriser l'utilisation de ce pouvoir dans l'obscurité, pour peu que le personnage puisse détecter les morts-vivants par un moyen ou un autre, comme par exemple l'odeur des ghasts ou la magie.

Type ou Dés de Vie	**Niveau du clerc**									
du mort-vivant	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
Squelette ou 1 DV	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*
Goule, Esprit Frappeur, Lacédon ou 2 DV	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*
Ombre ou 4 DV	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*
Nécrophage, Heucuva ou 5 DV	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
Ghast, Monstre Zombie	-	20	19	13	10	7	4	T	T	D
Âme en Peine, Âme Recluse, Penanggalan, Fantôme Drapé ou 6 DV	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D
Momie[a], Fils de Kyuss ou 7 DV	-	-	-	20	16	13	10	7	4	T
Spectre[b], Zombie Juju, Apparition, Goule Drapée ou 8 DV	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T
Vampire[c] ou 9 DV	-	-	-	-	-	20	16	13	10	4
Fantôme[d] ou 10 DV	-	-	-	-	-	-	20	16	13	7
Liche[e] ou 11 DV	-	-	-	-	-	-	-	19	16	10
Spécial**[f]	-	-	-	-	-	-	-	20	19	13

Notes à propos du tableau ci-dessus :
** créatures mauvaises des plans inférieurs telles que les démons et les diables mineurs, les mezzodaemons, les sorcières des ténèbres, pour un nombre de 1-2.
En général, toute créature ayant une classe d'armure de -5 ou meilleure, 11 dés de vie ou plus ou bien une résistance à la magie de 66% ou plus ne sera pas affectée.
(a) un paladin de niveau 1 ou 2 peut être repoussé par un clerc *mauvais*.
(b) un paladin de niveau 3 ou 4 peut être repoussé par un clerc *mauvais.*
(c) un paladin de niveau 5 ou 6 peut être repoussé par un clerc *mauvais*
(d) un paladin de niveau 7 ou 8 peut être repoussé par un clerc *mauvais*.
(e) un paladin de niveau 9 ou 10 peut être repoussé par un clerc *mauvais*.
(f) un paladin de niveau 11 ou plus peut être repoussé par un clerc *mauvais*

[57] Le Manuel du Joueur et le Guide du Maître ne précisent rien. Le Monster Manual II décrit un pouvoir d'un monstre qui fonctionne comme le vade-retro d'un clerc chaotique neutre. Donc un clerc neutre peut exercer ce pouvoir. La question abordée dans Polyhedron n°9 et n°17 propose que les clercs loyaux neutres exercent un vade-retro sur les morts vivants chaotiques et un contrôle sur les morts vivants loyaux, et inversement pour les clercs d'éthique chaotique, ces derniers pouvant aussi agir sur les paladins comme les clercs mauvais.

[58] Dans Polyhedron n°17, il est écrit que le pouvoir peut s'exercer même dans une zone de *silence sur 5 mètres*. Puis, dans Polyhedron n°21, il est écrit qu'il faudrait considérer que le clerc a besoin de composantes verbales, somatiques et matérielles. En reprécisant qu'il ne s'agit pas d'un sort et qu'une attaque ne fait pas « perdre le vade-retro », je suis plutôt d'accord pour dire qu'il faut pouvoir parler (verbale) et brandir (somatique) son symbole (matériel).

QUELS SONT LES EFFETS DE CE POUVOIR ?

Les règles données ci-après concernent les cas simples, c.-à-d. ceux ou les morts-vivants rencontrés sont tous du même type. Les cas plus compliqués sont traités ensuite, notamment dans les exemples. Croiser le niveau du clerc avec le type de mort-vivant dans le tableau proposé ci-dessus donne 4 résultats possibles : -, T, D ou un nombre. Voyons à quoi cela correspond, en fonction de la morale du personnage.

DÉTERMINATION DES EFFETS DU VADE-RETRO (POUR LES CLERCS BONS, LES CLERCS NEUTRES ET LES PALADINS)

- : ce symbole indique que le personnage ne peut pas influencer les morts-vivants concernés.

D : ce symbole indique que le personnage détruit automatiquement 1-12 (1d12) morts-vivants concernés.

D* : ce symbole indique que le personnage détruit automatiquement 7-12 (1d6+6) morts-vivants concernés.

T : ce symbole indique que le personnage repousse automatiquement 1-12 (1d12) morts-vivants concernés : ces derniers cherchent à s'enfuir le plus vite possible et le plus loin possible du personnage, pour une durée de 3-12 rounds (3d4). Si les morts-vivants ne peuvent pas s'enfuir, ils cherchent à se maintenir à une distance d'au moins 3 mètres du personnage, à condition que le personnage continue à se concentrer sur les morts-vivants et à brandir son symbole béni. Si les morts-vivants sont acculés et contraints de se trouver à une distance de moins de 3 mètres, le pouvoir du vade-retro est rompu (et les morts-vivants attaquent…).

Si un nombre est indiqué, il s'agit du score que le joueur doit atteindre ou dépasser avec un d20 pour parvenir à repousser les morts-vivants concernés, de la même façon que celle décrite pour le symbole T.

DÉTERMINATION DES EFFETS DU CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS (POUR LES CLERCS MAUVAIS ET LES CLERCS NEUTRES)

- : ce symbole indique que le clerc ne peut pas influencer les morts-vivants concernés.

D : ce symbole indique que le clerc domine automatiquement 1-12 (1d12) morts-vivants concernés, tant qu'il renouvelle cette domination tous les 6 jours.

D* : ce symbole indique que le clerc domine automatiquement 7-12 (1d6+6) morts-vivants concernés, tant qu'il renouvelle cette domination tous les 6 jours.

T : ce symbole indique que le clerc peut automatiquement demander à 1-12 (1d12) morts-vivants concernés de le servir (lui) ou de l'ignorer (lui et ses compagnons) pour une durée de 24 heures. Ce symbole indique aussi que le clerc peut repousser un paladin en fonction du niveau de ce dernier comme indiqué dans le tableau, de la même façon qu'un clerc bon repousse un mort-vivant.

Si un nombre est indiqué, il s'agit du score que le joueur doit atteindre ou dépasser avec un d20 pour influencer 1-12 (1d12) morts-vivants concernés et leur demander de le servir (lui) ou de l'ignorer (lui et ses compagnons) pour une durée de 24 heures moins le score requis pour réussir le contrôle. Un test réussi indique aussi que le clerc peut repousser un paladin en fonction du niveau de ce dernier comme indiqué dans le tableau, de la même façon qu'un clerc bon repousse un mort-vivant.

Lorsque le résultat du tableau est T, ou un score et que le joueur réussi son jet, ce n'est pas le clerc qui choisit si les morts-vivants l'ignorent ou s'ils le servent. Un test de réaction (tenant compte de l'ajustement dû au charisme) doit être réalisé sur la table correspondante, rappelée ici pour mémoire, en version condensée pour le contrôle des morts-vivants :

Résultat ajusté	**Réaction des morts-vivants[59] concernés (si le test de contrôle est réussi !)**
01-55 (ou moins)	Ignore le clerc et ses compagnons
56-75	55% de chance de servir le clerc, l'ignore sinon
76-00 (ou plus)	Sert le clerc

À noter que si les morts-vivants influencés subissent une action hostile (à qualifier comme telle par le MD en fonction de la situation, de l'intelligence des morts-vivants, etc.) du clerc ou de ses compagnons, l'effet du pouvoir est rompu.

COMBIEN DE MORTS-VIVANTS PEUVENT ÊTRE ASSERVIS EN MÊME-TEMPS ?

Un clerc mauvais peut asservir ou dominer un maximum[60] de 12 morts-vivants en même temps.

QUELS SERVICES UN CLERC MAUVAIS PEUT-IL DEMANDER À DES MORTS-VIVANTS DOMINÉS OU CONTRAINTS DE LUI RENDRE SERVICE ?

Voici quelques exemples : surveiller, protéger, garder un endroit, un objet ou un individu. Servir d'explorateur. Ouvrir une porte. Combattre. Etc. Mais le joueur (et surtout le MD) doit faire preuve de discernement et juger si le mort-vivant est capable de remplir sa mission en fonction de ses contraintes physiques et de son intelligence : soit elle est insuffisante pour remplir la mission, soit elle est très élevée et le mort-vivant peut juger que cette mission est dangereuse ou trop contraire à ses principes. Dans ces derniers cas, le risque est une rupture du contrôle.

CONTRE-EFFET

Les règles prévoient qu'il est possible de libérer des morts-vivants de l'influence d'un clerc (ou paladin) d'alignement opposé, en réussissant simplement un vade-retro ou un contrôle des morts-vivants concernés. Lorsqu'un mort-vivant passe de l'influence d'un clerc (ou paladin) sous celle d'un autre suite à un contre-effet, il est inactif pour ce round.

Les règles *laissent entendre* que l'effet du contre ne se limite pas à libérer des morts-vivants de l'influence d'un clerc (ou paladin) d'alignement opposé, mais les fait passer directement sous l'influence de l'auteur du contre-effet. Rien n'empêche le clerc (ou paladin) qui vient de perdre son influence de contrer à son tour, sachant que l'adversaire ne pourra pas le contrer à nouveau puisqu'une seule utilisation du pouvoir est permise par rencontre.

---

[59] Du coup, il peut être intéressant que le joueur d'un clerc mauvais note sur sa feuille le score qu'il doit atteindre pour obtenir des morts-vivants sous influence qu'ils le servent plutôt que de rester simplement neutres. Voici ce que cela donne, en tenant compte du « truc tordu » des 55% pour la tranche 56-75.

Obtenir d'un mort vivant influencé qu'il serve un clerc plutôt que de l'ignorer

Charisme	%	Charisme	%
3	10%	17	65%
4	15%	18	70%
5	20%	19	75%
6	25%	20	80%
7	30%	21	85%
8-12	35%	22	90%
13	40%	23	92%
14	45%	24	94%
15	50%	25	96%
16	60%		

[60] Cette question peut paraître inutile puisqu'il est bien question de 1-12 ou 7-12 morts-vivants dans les tableaux donnés. Seulement voilà : si un clerc a dominé 5 squelettes et leur a demandé de marcher 6 mètres devant lui et qu'il en rencontre 7 autres un peu plus tard, il peut à nouveau tenter un contrôle. Si son contrôle est réussi, le voilà à la tête de 12 squelettes... Admettons qu'il en rencontre ensuite 11 et qu'il réussisse le contrôle. Puis encore 10, et ainsi de suite. La règle ne dit rien à ce sujet et la pratique montre qu'il est raisonnablement nécessaire de fixer une limite. La seconde édition a tenté d'y remédier, mais de façon incomplète en précisant : « il est possible de commander au maximum 12 morts-vivants ». Je reprends librement cette règle, que je me permets de compléter dans le paragraphe consacré aux exemples.

IMPACT DU CONTEXTE

Certains endroits, au gré du MD, peuvent avoir un impact sur le fonctionnement du pouvoir. Les endroits où le mal s'est implanté de façon intense : tombeaux maléfiques, temples, etc., réduisent les probabilités d'affecter les morts-vivants et autres créatures qui s'y trouvent de 1 à 4 rangs. Cet effet peut être définitivement ou temporairement annulé selon que les personnages y effectuent des actions suffisantes, de l'avis du MD. La désacralisation de l'endroit peut être réalisée par exemple en interrompant l'office du culte maléfique, en versant de l'eau bénite sur l'autel ou bien encore avec des sorts de *bénédiction* ou *prière*…

Au sein des plans inférieurs, les clercs bons et neutres sont totalement incapables d'influencer les créatures qui y vivent. De la même manière, un clerc mauvais ne peut affecter un paladin dans les plans extérieurs.

À PROPOS DU SYMBOLE SACRÉ (BÉNI OU MAUDIT)

Les règles se contentent de signaler qu'il existe des symboles sacrés en bois ou en argent. Il est, je pense, intéressant que le MD aille plus loin dans sa préparation et prévoit des règles particulières[61].

Par exemple, en fonction du niveau du clerc, le culte du clerc peut imposer des objets sacerdotaux d'une matière spéciale ou d'une valeur minimale. Le non-respect de cette contrainte peut empêcher le pouvoir de fonctionner ou faire que le clerc ne soit considéré que comme ayant le niveau auquel correspond son symbole. Bref, les possibilités sont nombreuses pour un MD suffisamment imaginatif. L'intérêt principal est d'augmenter l'importance du symbole pour le clerc, potentiellement générer des recherches, éventuellement vider un peu les réserves financières du clerc, etc. Aïe, dommage la boule de feu sur le symbole en or…

CAS PARTICULIERS

Plusieurs types de morts-vivants peuvent former un groupe lors d'une rencontre. Un seul et unique usage du pouvoir sera possible pour la rencontre (un pour chaque personnage détenant ce pouvoir). S'il est nécessaire et possible, un seul jet[62] est effectué pour l'utilisation du pouvoir et le résultat est lu individuellement pour chaque type de morts-vivants.

Dans le cas où le nombre de morts-vivants rencontrés dépasse le nombre contrôlé, dominé ou repoussé, les plus faibles des morts-vivants sont affectés en premier. Cela signifie qu'un clerc de niveau élevé n'aura aucune chance de repousser/contrôler un vampire que le MD vicieux aura pris soin d'accompagner de 12 squelettes. À moins que le groupe de joueurs réfléchis ne commence déjà à négocier les squelettes et que le clerc attende un peu pour utiliser son pouvoir…

SENSIBLE OU NON ?

Les créatures suivantes sont des morts-vivants influençables par le pouvoir d'un clerc (ou d'un paladin). À cette liste doivent être ajoutées toutes les créatures spéciales.

- Âme en Peine (MMI page 5)
- Âme Recluse (Coffer Corpse FF page 19)
- Apparition (FF page 12)
- Esprit Frappeur (Poltergeist FF page 73) *attention, spécial*
- Fantôme (MMI page 45)
- Fantôme Drapé (Sheet Phantom FF page 78)
- Fils de Kyuss (Son of Kyuss FF page 83)
- Ghast (MMI page 50)
- Goule (MMI page 56)
- Goule Drapée (Sheet Ghoul FF page 78)
- Heucuva (Huecuva FF page 51)
- Liche (MMI page 69)
- Momie (MMI page 77)
- Monstre Zombie (Zombie Monster MMII page 131)
- Nécrophage (MMI page 80)
- Ombre (MMI page 83)
- Penanggalan (FF page 71) *sous sa forme de mort-vivant*
- Spectre (MMI page 99)
- Squelette (MMI page 101)
- Vampire (MMI page 106)
- Zombie (MMI page 109)
- Zombie Juju (MMII page 131)

Attention, les créatures suivantes peuvent semer le doute chez les joueurs, mais le MD doit bien noter qu'elles ne sont pas influencées par le pouvoir d'un clerc (ou paladin).

- Apparition Spectrale (Phantom MMII page 100)
- Chevalier de la mort (Death Knight FF page 23) (*MV mais non affecté*)
- Cryptique (Crypt Thing FF page 21)
- Demi Liche (Demilich MMII page 32) (*MV mais non affecté*)
- Drelbe (Drelb MMII page 60)
- Esprit de Hantise (Haunt MMII page 74)
- Esprit Hurleur (Banshee) (MMI page 45)
- Glutineux (Adherer FF page 9)
- Guerrier Squelette (Skeleton Warrior FF page 79) (*MV mais non affecté*)
- Nécrophide (Necrophidius FF page 67)
- Pseudo-Mort-Vivant (Pseudo-Undead MMII page 102)
- Quêteur Astral (Astral Searcher FF page 13)
- Résinien (Needleman FF page 67)
- Revenant (FF page 75) (*MV mais non affecté*)



---

[61] Voici un exemple. Dans une de mes campagnes dédiée à un groupe de personnages mauvais, un clerc sert un dieu maléfique dont le sacerdoce le contraint à des sacrifices. La nature et la valeur globale des objets sacerdotaux (calice, lame et symbole maudit) du sacrifice, qui dépendent du niveau du clerc, sont indiquées dans le tableau suivant :

Titre	N	Valeur minimale	Matériaux*
Acolyte	1	0 po	Métal et éventuellement bois
Adepte	2	20 po	Bronze
Prêtre	3	50 po	Cuivre
Curé	4	100 po	Argent
Parfait	5	500 po	Électrum
Évêque	6	1 000 po	Or
Lama	7	2 500 po	Platine
Patriarche	8	7 000 po	Platine et gemmes
Grand-Prêtre	9	20 000 po	Platine et gemmes
Grand-Prêtre	10	40 000 po	Platine et gemmes
Grand-Prêtre	11+	100 000 po	Platine et rubis

* les objets peuvent être faits de matériaux requis pour un niveau supérieur.

[62] La règle de la 1ère édition n'est pas toujours aisée à mettre en œuvre, c'est pourquoi j'ai arbitrairement retenu celle proposée par la 2nde édition. Rien n'empêche cependant un MD averti de tenter d'appliquer la règle initiale, ou de la réserver pour des situations importantes. La voici : « Si les morts-vivants forment un groupe mélangé (par exemple 1 vampire, 3 ghasts et 8 goules) vous pouvez décider d'interdire tout vade-retro si son membre le plus puissant n'est pas affecté par le clerc. Ceci s'applique pour les groupes où les plus faibles obéissent au plus puissant. Les morts-vivants sans esprit (squelettes et zombies) ne sont pas concernés par cette règle. Si on ne l'applique pas, un clerc peut repousser les monstres les plus faibles sans affecter les plus puissants. » C'est cette dernière phrase qui a été retenue comme règle pour la 2nde édition.

DES EXEMPLES EN VRAC

Comme on s'en rendra compte, l'utilisation de son pouvoir par un clerc mauvais donne plus de probabilité de se retrouver face à des situations complexes.

Le casting :

- L'Évêque Mezafair, clerc de 6ème niveau, neutre bon
- Le Grand-Prêtre Saigneboule, clerc de 17ème niveau, loyal mauvais
- Le Défenseur Droitazur, Paladin de 4ème niveau, loyal bon

UN CAS SIMPLE

Mezafair rencontre un groupe de 7 zombies, morts-vivants dont il n'a plus peur depuis longtemps. Le joueur décide immédiatement que Mezafair va effectuer un vade-retro, certain d'avoir l'initiative. « Que la Main de Zodal libère vos âmes de cette infâme putréfaction ! ». Le niveau de Mezafair lui permet de détruire automatiquement les zombies : le joueur lance 1d12 pour en déterminer le nombre affectés et obtient 5. Deux zombies ont donc résisté. Mezafair et ses compagnons devront donc finir le travail à la main, puisque le clerc ne peut lancer qu'un vade-retro par rencontre.

PETIT GROUPE CONSTITUÉ DE DIFFÉRENTS TYPES DE MORTS-VIVANTS

Le groupe de l'Évêque Mezafair rencontre un groupe constitué de deux squelettes, un nécrophage et un vampire. Le joueur décide de faire un vade-retro. Le tableau indique qu'il détruit automatiquement les squelettes, doit obtenir un 4 pour repousser le nécrophage et 20 pour repousser le vampire. Le résultat du dé indique 12 et le tirage de 1d12 pour le nombre de morts-vivants affectés donne 7. Dans ce cas précis, les deux squelettes sont détruits, le nécrophage est repoussé, tandis que le vampire est libre d'affronter ses adversaires.

GROUPE IMPORTANT INCLUANT DIFFÉRENTS TYPES DE MORTS-VIVANTS

L'Évêque Mezafair, accompagné du Défenseur Droitazur, paladin de 4ème niveau, rencontre un groupe de dix zombies, trois goules et deux ghasts. Mezafair et Droitazur, baroudant ensemble depuis un bout de temps, ont depuis longtemps établi une stratégie pour ce cas de figure. Dès le 1er round, Droitazur effectue un vade-retro, tandis que Mezafair s'en abstient. Le paladin repoussant les morts-vivants comme un clerc ayant deux niveaux de moins que lui, le joueur Droitazur doit obtenir 10 pour affecter les zombies, 13 pour les goules et 20 pour les ghasts. Le dé donne un 15 et le tirage de 1d12 pour le nombre affecté donne 8. Droitazur a réussi un vade-retro suffisamment puissant pour affecter les goules, mais les zombies étant les plus faibles, ils sont affectés en premier : huit zombies sont donc repoussés par Droitazur. Au début du round suivant, il reste deux zombies pouvant attaquer, ainsi que les trois goules et les deux ghasts. Mezafair effectue à son tour le vade-retro. Les zombies seront automatiquement détruits, les goules repoussées et un 7 est nécessaire pour affecter les ghasts. Le dé lancé donne 9 et le jet de 1d12 pour le nombre affecté indique 6. La situation à ce moment est la suivante : deux zombies ont été détruits par le clerc, huit autres ont fui sous l'influence du paladin et les trois goules et les deux ghasts ont fui sous l'influence du clerc. Le groupe s'en sort plutôt pas mal. Si le paladin n'avait pas utilisé son vade-retro et le joueur du clerc réalisé les mêmes jets de dé, seuls cinq zombies auraient été détruits et le groupe devrait affronter trois goules et deux ghasts entourés de cinq zombies…

RUPTURE DE CONTRÔLE

Le Grand-Prêtre Saigneboule tient sous son contrôle une liche pour quelques heures. Découvrant dans un quelconque donjon une statue d'Orcus portant un sceptre en platine, le courageux mais très prudent Saigneboule intime à la liche l'ordre de desceller le sceptre de la statue et de le lui donner. Le MD peut très bien considérer que la liche ne souhaite pas dégrader et profaner une statue du Démon Orcus, Dieu des Morts-vivants, car cela peut heurter ses croyances ou peut représenter un danger trop grand. Le MD peut donc décider que le contrôle cesse immédiatement, au grand dam du pauvre Saigneboule !

DURÉE D'UN CONTRÔLE

Dans le cas où le tableau indique un score à réaliser quand un clerc mauvais veut contrôler un mort-vivant, la durée de ce contrôle, stipule la règle, est de 24 heures moins le score requis. Pour réussir son contrôle sur un vampire, Saigneboule doit obtenir un 4. Le jet indique 17. Le contrôle est réussi, et le tirage indique une réaction favorable. Saigneboule pourra contrôler le vampire pour 24-4=20 heures (4 étant le score requis dans ce cas). S'il s'était agit d'un fantôme (score requis de 7) le contrôle ne durerait que 17 heures.

REPOUSSER UN PALADIN

Le Grand-Prêtre Saigneboule, accompagné d'une âme en peine et de six squelettes sous domination, parcourt les souterrains de son domaine à la recherche des intrus qui lui ont été signalés. Au détour d'un couloir, il tombe sur Mezafair et Droitazur. Estimant, à juste titre, que le paladin n'a aucune chance d'affecter l'âme en peine, les joueurs appliquent leur stratégie habituelle. Le paladin effectue son vade-retro dans le but d'affecter le plus de squelettes possibles et permettre ainsi à Mezafair d'influencer l'âme en peine. Mezafair met ce round à profit pour sortir de son sac quelques fioles d'eau bénites et les poser à terre. Le Grand-Prêtre Saigneboule, plus expérimenté, s'accorde un round de réflexion en envoyant ses morts-vivants à l'assaut. Saigneboule perd l'initiative et Droitazur le paladin réussit son vade-retro, faisant fuir les squelettes. Pour le round suivant, L'Évêque Mezafair s'apprête à effectuer à son tour le vade-retro pour mettre en fuite l'âme en peine. Le paladin s'apprête à sortir son épée pour frapper Saigneboule. Ce dernier a plusieurs options, comme par exemple reprendre le contrôle de ses squelettes (automatique à son niveau). Mais il en choisit une autre. Ayant remarqué que Droitazur avait une épée au côté, qu'il avait effectué un vade-retro, que l'âme en peine n'a pas été affectée, que les squelettes n'ont pas été détruit, qu'il est un humain, il en déduit qu'il y a de fortes probabilités que Droitazur soit un paladin plutôt qu'un guerrier biclassé. Aussi opte-il pour un vade-retro sur le paladin. Cette fois-ci l'initiative va à Saigneboule, dont le niveau lui permet de repousser automatiquement Droitazur, qui fuit pour 8 rounds (résultat de 3d4). Mezafair n'a plus qu'à le suivre en courant s'il veut rester en vie…

UNE RÈGLE CONTRADICTOIRE

Saigneboule, encore lui, n'a rien trouvé d'autre à se mettre sous la dent hier soir qu'une dizaine de squelettes auxquels il a confié la tâche de le surveiller pendant son sommeil. Au matin, il rencontre quatre ghasts, que son niveau lui permet aisément de tous dominer, et pour lesquels le tirage de réaction donne un résultat positif. Seulement voilà, le total des morts-vivants, quatorze, dépasse le nombre de douze, maximum autorisé. La règle issue de la 2nde édition ne prévoit rien de spécial et crée une contradiction. Si on l'applique strictement, Saigneboule, à la fin du round, domine dix squelettes et deux ghasts. Il lui reste deux ghasts à affronter, bien qu'il puisse les dominer ? Mouais. Pour mes joueurs, j'adopte la règle suivante. J'autorise le joueur à choisir les morts vivants dominés ou asservis quand l'occasion se présente. Ainsi Saigneboule peut-il décider de maintenir sa domination sur quatre ghasts et huit squelettes ; les deux squelettes « libérés » se comportant comme des morts-vivants qui ignorent le clerc et ses compagnons pour la durée restante (environ 135 heures…)

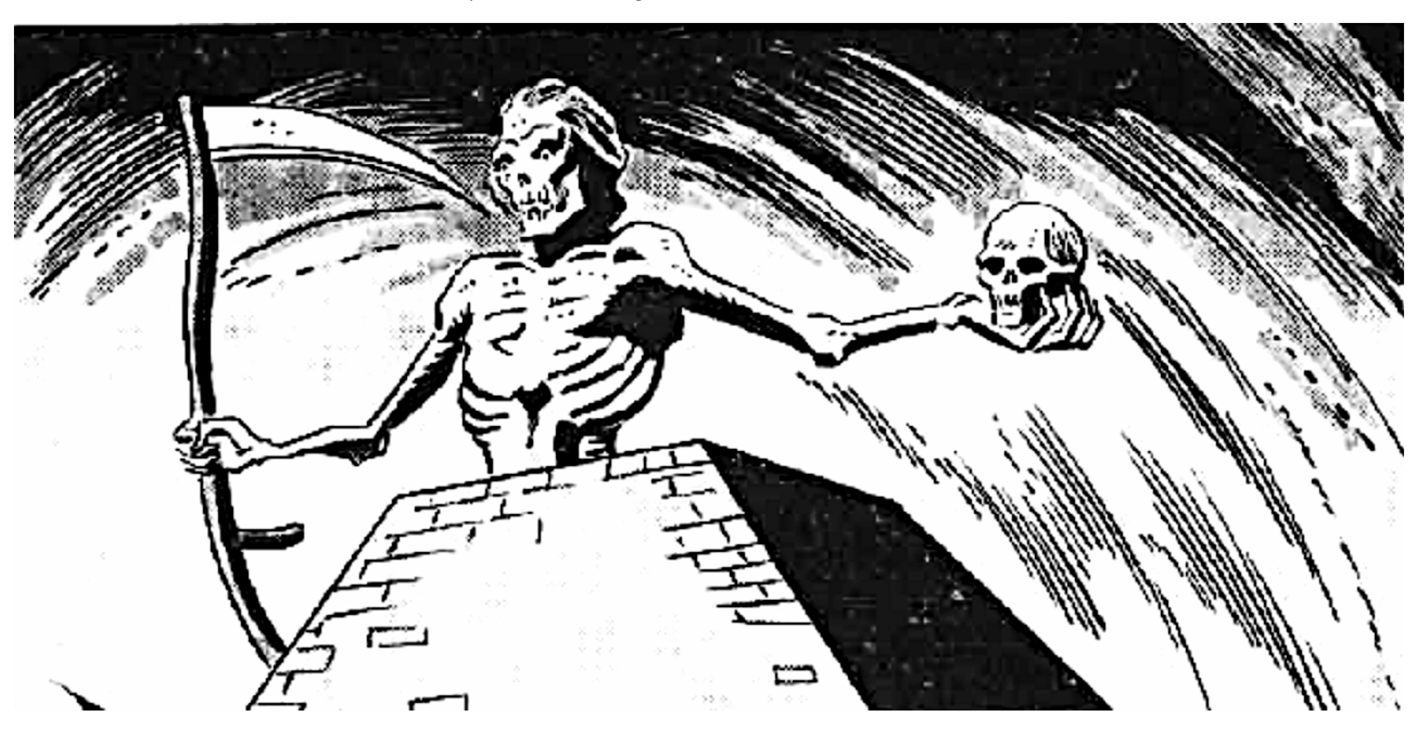


CLERCS NEUTRES

Comme on l'a vu plus haut, le cas des clercs neutres (loyaux ou chaotiques) n'est pas franchement abordé par les règles et je recommande vivement de s'intéresser au panthéon pour déterminer le fonctionnement du pouvoir, plutôt que d'adopter la solution proposée par Polyhedron Magazine.

Par exemple, imaginons un panthéon dont l'un des dieux majeurs serait celui du temps, loyal neutre. Imaginons qu'il ait eu un frère ou un fils avec lequel il est en conflit depuis la création du monde et que ce dernier, par rébellion, ait permit que les morts-vivants puissent exister. Il est évident que les clercs du dieu du temps, loyaux et neutres, influenceront les morts-vivants comme des clercs bons, que les morts-vivants soient loyaux ou chaotiques. Et même sans conflit avec un autre dieu, si ce dieu du temps a aussi en charge de garder un grand livre dans lequel sont inscrits les noms de tous ceux qui naissent ainsi que la date de leur mort, il considèrerait alors les morts-vivants comme des outrages à sa personne et aux lois du temps qu'il représente. De fait, ses clercs, là encore, repousseraient et détruiraient les morts-vivants.

Et si, dans un autre monde, la mère des dieux était la déesse de la nature, neutre absolu, et qu'elle avait eu deux fils. L'un d'eux serait loyal et neutre, chargé des cycles de la nature, des saisons, de la garde des lois et de l'équilibre de la nature. L'autre serait chaotique et neutre, en charge de toutes les catastrophes naturelles, typhons, tsunamis, tempêtes, tremblements de terre, etc. De part leur ascendance dédiée à la nature, le pouvoir qu'ils accorderaient à leurs clercs serait certainement le même que celui des clercs bons, bien que les clercs puissent être loyaux ou chaotiques.



SOURCES

Voici les sources qui ont servi de base à ce document.



Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Monstres (août 1979, 4ème édition) © 1979 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Joueurs © 1978 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Guide du Maître © 1979 – TSR Games

Official Advanced Dungeons & Dragons Unearthed Arcana © 1985 – E. Gary Gygax

Official Advanced Dungeons & Dragons Monster Manual II © 1983 – TSR, Inc.

Century Dictionary © 1889, 1895 – The Century Co.

Advanced D & D Players Handbook © 1978 – TSR Games

Advanced D & D Dungeon Masters Guide © 1979 – TSR Games

Advanced D & D Fiend Folio © 1981 – TSR Games

Polyhedron Magazine (différentes publications)



PETIT TRAITÉ SUR LES MORTS-VIVANTS

".....Leurs corps flétris n'étaient que pourriture et ossements, mais au fond de leurs orbites brûlait une lueur malveillante. Alors dans tout le tombeau résonnèrent ces mots: DEBOUT LES MORTS !"

Ce petit fascicule regroupe les descriptions des 27 morts-vivants parues dans le Manuel des Monstres, le Monster Manual 2, ainsi que le Fiend Folio. Il renferme aussi des informations concernant la magie, le Vade Retro, de même que le contrôle de ces créatures. Bref, tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour peupler ses cryptes, tombeaux et autres sépultures.



TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva WI 53147